

UNIVERZITA KARLOVA  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**SOUČASNÉ UMĚNÍ VE ŠKOLE – DOBA POST INTERNETU**  
CONTEMPORARY ART IN SCHOOL – POST INTERNET AGE

NIKOLA TORA DVOŘÁKOVÁ

VEDOUCÍ PRÁCE: PhDr. LEONORA KITZBERGEROVÁ, Ph.D.  
STUDIJNÍ PROGRAM: UČITELSTVÍ PRO STŘEDNÍ ŠKOLY  
STUDIJNÍ OBOR: UČITELSTVÍ VŠEOBECNĚ VZDĚLÁVACÍCH PŘEDMĚTŮ PRO  
ZÁKLADNÍ ŠKOLY, STŘEDNÍ ŠKOLY A ZÁKLADNÍ UMĚLECKÉ  
ŠKOLY – VÝTVARNÁ VÝCHOVA

**2016**



Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Současné umění ve škole – doba post internetu vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

---





Tímto bych ráda poděkovala PhDr. Leonoře Kitzbergerové, Ph.D. za cenné rady a vedení diplomové práce. Rovněž děkuji Doc. Marii Fulkové, PhD. za veškeré konzultace.



## ABSTRAKT

Diplomová práce **Současné umění ve škole – doba post internetu** se věnuje aktuálnímu uměleckému dění, konkrétněji post internetovému umění. Tento proud se pokouším teoreticky a uměleckohistoricky definovat a následně zařadit do kontextu výuky výtvarné výchovy. Konkrétní projevy i přesahy post internetového umění do příbuzných zón jsou pak reflektovány v didaktických transformacích.

Výzkum, který se soustředí především na problémy vznikající při transformaci současného umění do výuky, je realizovaný prostřednictvím různých metod na ZŠ i na gymnáziu.

Na závěr prostřednictvím autorské části konkretizuji poznatky o projevech post internetového umění a svou tvorbou je ilustruji.

## ABSTRACT

The thesis – **Contemporary art at school – post internet age** is about current arts occasions, concretely Post internet art. I try to state and define this kind of art and place post internet art to context with art education afterwards. Specific art pieces and their similarities in related zones of art are reflected in didactic transformations.

The research is focused on difficulties, which can come into the art education lessons. It is realized with different methods, on different kind of school.

In conclusion my original art piece is bringing more comprehensive knowledge about post internet art.



**KLÍČOVÁ SLOVA**

Současné umění, post internetové umění, interpret vs. konsument, nová média

**KEYWORDS**

Contemporary art, post internet art, interpreter vs. consumer, new media



# OBSAH

ÚVOD.....	15
POST INTERNET ART .....	17
Princip apropiace.....	25
Formální charakteristika .....	27
Kumulace vizuálních prvků .....	31
Pop art vs. Post internet art.....	37
Akcelerationismus .....	45
Internet jako médium .....	47
ČÁST DIDAKTICKÁ .....	53
SOUČASNÉ UMĚNÍ – POST INTERENET ART .....	53
KATEGORIE G - INTERNET VS. UMĚNÍ A POPULÁRNÍ KULTURA.....	57
„GETTY IMAGES“ – DATABÁZE OBRAZOVÉHO MATERIÁLU .....	61
MANIPULACE FOTOGRAFICKÝMI REPRODUKCEMI .....	67
MESSAGE IN A BOTTLE – ZPRÁVA PRO POTENCIÁLNÍHO ČTENÁŘE TUMBLRU ....	71
REFLEXE CELÉHO PROJEKTU .....	75
DOTAZNÍK A BESEDA S UMĚLCI.....	81
Dotazník.....	81
Beseda.....	89
Závěr (k výzkumným cílům dotazníku a besedy) .....	93
KATEGORIE A (ZŠ) - KONKRÉTNÍ PROJEVY POST INTERNETOVÉHO UMĚNÍ.....	97
VRSTVENÍ .....	97
NÁVRH OBJEKTU.....	103
MULTIPLIKACE GESTA.....	109
VÝZKUMNÁ SONDA.....	115
KATEGORIE B (ZŠ) – NOVÁ MÉDIA .....	121
GREEN SCREEN .....	121





FILTRY .....	125
KATEGORIE C (ZŠ) - VIRTUÁLNÍ SVĚT/BLOGERSTVÍ.....	129
KOLEKTIVNÍ DÍLO.....	129
REFLEXE CELÉHO PROJEKTU A VÝZKUMNÉ SONDY NA ZŠ:.....	133
ČÁST AUTORSKÁ.....	137
Vize.....	137
Vyhledávání inspirace .....	139
Inspirace.....	141
Forma a obsah díla .....	145
Proces tvorby .....	147
Reflexe.....	147
ZÁVĚR.....	151
SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ.....	155
SEZNAM PŘÍLOH .....	161
SEZNAM OBRÁZKŮ .....	161

Ať mi nikdo nevypráví pohádky o šťastné zemi Archai, o novém primitivismu dvacátého století. Moderní primitivismus je, řečeno slovy Hobbesovými, „statný klacek, ale za lubem nemá nic dobrého“.

LIFŠIC, M., REJNGARDOVÁ, L. *Krise modernismu*, Praha: Odeon, 1975, s. 16

Oko, jež je pořád otevřené, postupně vyschne. Suché oko by možná vidělo vždycky všechno. Dívalo by se ale špatně; Je (...) nutné umět oči zavřít, abychom na tento předmět lépe hleděli a lépe ho interpretovali...

DIDI-HUBERMAN, G. *Ninfa moderna: esej o spadlé drapérii*, Praha: Agite/Fra, 2009, s. 139

Sociologové mívají tendenci, zejména po zkušenostech s pop-artem či konceptuálním uměním, považovat vkus výhradně za výsledek společenských faktorů (...)

PAULÍČEK, M. *Nikdo se neodvážá říci, že je to nudné. Sociologie vysokého a nízkého umění*, Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2012, s. 15

# ÚVOD

← V roce 1975 vyšel v Československu překlad knihy *Krise modernismu* od autorů M. Lifiče a L. Rejnagardtové. Ačkoliv se nejedná o publikaci, která by jakkoliv souvisela s tématem práce, rozhodla jsem se s ní pracovat a alespoň v úvodu z ní citovat. Důvod je prostý. Kniha *Krise Modernismu* je dobovým svědectvím o nazírání na soudobé projevy v umění a může nám být dokladem o různorodosti vnímání aktuálních událostí a trendů. Nemůžeme vybranou publikaci považovat za obecný dobový názor nebo za zásadní knihu reflektující soudobé umění třetí čtvrtiny 20. století. Onen kontrast mezi divákem vyjadřujícím se o aktuálním dění, a divákem, jenž má určitý (časový, kulturní...) odstup, je ovšem velmi lákavý a (pro sdělení pointy úvodu) podstatný. Odstup, který máme do uměleckých projevů například středověku nebo baroku, ustaluje názory většiny v homogenní celek.

O barokní soše, stojící například uprostřed malebné návsi kdesi v jižních Čechách, bylo již prostřednictvím odborníků a milovníků umění dávno řečeno, že se jedná o umění nebo o projev dobového stylu (třeba i naivního). Protest proti takovému tvrzení je tedy ojedinělý a vznese-li jej empirický divák, nebývá ani brán jako relevantní.<sup>1</sup>

Pokud však veřejnost konfrontujeme s projevem současného umění, bývá rozdílnost názoru pestřejší a protest častější. Čím více se však tomuto kritickému bodu vzdalujeme, tím jednotnější jsou názory a definice. Umělecké dílo se v očích diváka usazuje od prvotního vnímání novosti a originality, přes fázi klasickou (tedy styl vnímáme jako adekvátní k tvorbě současníků), až k fázi akademické, kdy si dílo spojujeme s dobou vzniku.<sup>2</sup>

Ano, vyvstává otázka, zda časový (kulturní, sociální, politický,...) odstup způsobuje ono čistší a průzračnější vidění problematiky, nebo je náš osobní názor ovlivněn obecně uznávanými představami, zakrývající skutečnost. To je téma zasluhující vlastní hluboké bádání například v oblasti sociologie. Je ovšem dobré brát v úvahu tuto otázku po celou dobu zkoumání dané problematiky.

---

<sup>1</sup> Zde je nutné upozornit na rozdíl mezi vědeckým (historickým, uměleckohistorickým) a pedagogickým prostředím, kde je názor empirického diváka brán jako relevantní.

<sup>2</sup> Srov. VANČÁT, J. Tvorba vizuálního zobrazení, gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově, Praha: Karolinum, 2000, s. 24

„rád bych začal tím, jak oba chápeme současné umění, tedy jako odpověď na neodkladné společenské otázky a kritické požadavky.“

Yongwoo Lee. Ai Weiwei – pochopení celkové situace ze mě udělalo to, čím jsem, in: Flash Art, Czech & Slovak Edition, Vol. VI, September 2013, s. 20

„(...) internet art can no longer be distinguished as strictly computer/internet based, but rather, can be identified as any type of art that is in some way influenced by the internet and digital media.“

OLSON, M. Postinternet: Art after the internet, in: Foam: international photography magazine [online], #29, What's next, Winter 2011/2012 s. 59 – 63 [29. 6. 2016], dostupné z: <https://issuu.com/foam-magazine/docs/all> , s. 60

## POST INTERNET ART

Post internet, postinternet či post-internet art jsou termíny, které se v současné době často používají a všelijak skloňují, a to i přesto, že definice těchto výrazů stále nejsou jasné a jednotné. Zároveň je problematické jejich zaměňování s jinými kategoriemi, jako je konceptualismus a umění nových médií.<sup>3</sup>

Tato nová vlna se začala v uměleckém provozu formovat v prvním desetiletí 21. století, a to na základě čerstvě probuzeného Webu 0.2, který nabídl veřejnosti nová využití virtuálního prostoru. Internet se tím postupně stal médiem, jež je z velké části produkován neprofesionálními uživateli. Díky tomu se jeho primární funkce změnila z média informujícího na médium používané k přímé či nepřímé komunikaci.<sup>4</sup>

Počáteční umělecké experimenty se však samotného termínu „post internet art“ dočkaly o něco později. V roce 2006 Marisa Olson (umělkyně a kurátorka) prvně použila označení „Art after the internet“ pro umění, jež je přímo ovlivněno její činností na internetu, tedy stahování a „surfování“. V roce 2008 pak tento jev nazvala post internetovým uměním.<sup>5</sup> Marisa Olson nebyla jedinou osobou, která si všimla jisté aury nového internetu, její označení pro umění internetem ovlivněné se však ujalo a brzy se stalo silným, často používaným termínem bez jasné definice. Dva roky poté co se název post internet art zrodil, tedy v roce 2010, již bylo na světě několik teoretických a uměleckých projektů, které ho využívaly.<sup>6</sup>

Kurátor a teoretik Gene McHugh se pokusil o deskripci několika způsobů, jak lze post internet art chápat. První uchopení fenoménu je velmi srozumitelné, neboť staví toto umění do kontextu se spuštěním World Wide Webu a s následnou vlnou komerce a populární kultury na internetu.

---

<sup>3</sup> VIERKANT Artie Objekt obrazu po internetu, in: Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, ISSN: 1802-8918, s. 100

<sup>4</sup> MANOVICH, Lev: The practise of everyday (media) life (2008), s. 2

<sup>5</sup> MAGID Václav: Ozvěny špatného smíchu. Postinternetové umění a kulturní průmysl, in: : Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, ISSN: 1802-8918, s. 68

<sup>6</sup> Např.: Artie Vierkant: The Image, Object, Post-internet, 2010; Katja Novitskova: Post-internet Survival Guide, 2010



To nepochybně zasáhlo širokou vrstvu nejen umění a kultury. Dalším vysvětlením pojmu je ona interakce s virtuálním prostorem internetu, kde se umělec stává *interpretem, překladatelem, vypravěčem, kurátorem a architektem*.<sup>7</sup> Třetí definice se věnuje celkovému dopadu internetu na kulturu (zvláště euroamerického kulturního prostoru), kdy se jeho všudypřítomnost stává něčím nepostradatelným a zároveň samozřejmým, až neviditelným. Tento výklad se liší od těch, které vysvětlovaly pojetí prvních umělců reagujících na internet záměrně. Je však mnohem bližší motivaci mladší generace umělců či amatérských tvůrců, kteří si „svět před www“ jen matně vybavují.

Předchozí nastínění jednotlivých postojů k termínu a jevu *post internet art* pochopitelně nejsou jediné. Pro hlubší porozumění a usazení termínu můžeme využít bližších vyjádření konkrétních umělců a kurátorů. Vysvětlení, které může tvořit pro tápajícího jedince velmi pevný bod, je pojem *internet aware art* (umění, jež je si vědomo internetu). To je dále rozvedeno jako umění, které si bere důraz z internetu a technologií, ale ponechává si neporušenou ideu umělcovu.<sup>8</sup> Marisa Olson svou tvorbu pro změnu považuje za umění *after the internet*, což umožňuje autorce libovolně ohýbat porozumění termínu. Význam slova *after* může být totiž chápán dvěma způsoby, a to jako: *po/potom* nebo *podle*.<sup>9</sup> Umělkyně tímto vysvětlením umožnila pohybovat se v prostoru post internetového umění ve dvou rovinách: online – offline; virtuálno – realita; umění za použití technologií a internetu – umění, ve kterém doznívá zkušenost z použití internetu.

Kurátor Gene McHuge se vyjádřil k situaci takto: *the internet is less a novelty and more a banality*.<sup>10</sup> Tento výrok se zdá být velmi podstatný pro výtvarnou výchovu, neboť nás upozorňuje na fakt, že se internet stává běžnou součástí života a banalitou zvláště pro generaci, která v přítomnosti internetu vyrostla. Je proto nutné s tímto jevem počítat při tvorbě výtvarného úkolu. (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ)

---

<sup>7</sup> VIERKANT, A. *Objekt obrazu po internetu*, in: Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, s. 100

<sup>8</sup> „to take the emphasis of the internet and technology but keep my ideas intact“ G. LONERGAN, in: OLSON, M. *Postinternet: Art after the internet*, in: *Foam: international photography magazine* [online], #29, What's next, Winter 2011/2012 s. 59 – 63 [29. 6. 2016], dostupné z: <https://issuu.com/foam-magazine/docs/all>, s. 60

<sup>9</sup> OLSON, M. *Postinternet: Art after the internet*, in: *Foam: international photography magazine* [online], #29, What's next, Winter 2011/2012 s. 59 – 63 [29. 6. 2016], dostupné z: <https://issuu.com/foam-magazine/docs/all>, s. 61

<sup>10</sup> Ibidem, s. 61



ARTIE VIERKANT, IMAGE OBJECTS, 2011



MUZEUM OF INTERNET - FACEBOOK



Dalším nezbytným krokem je porozumění fyzické podstatě a projevům uměleckého díla řadícího se k tomuto proudu. Umělec a teoretik Artie Vierkant ve své esejí *The Image Object Post-Internet* z roku 2010 říká, že umělecké dílo (artefakt) post internetové doby může být objekt vystavený v muzeu či galerii, jehož obraz je šířen po internetu či tištěnou publikací, stejně jako pirátské šíření obrazu objektu na internetu. Relevantní jsou pak varianty výše uvedeného.<sup>11</sup> Jednodušeji řečeno, na začátku zrodu tohoto fenoménu se zdálo (mnozí umělci tak vnímají dodnes), že formální stránka tohoto proudu umění není nijak konkrétně ohraničena a mnohem důležitější je zdroj či forma šíření. Reprodukce šířící se virtuálním prostorem tedy může být důležitější než originál.<sup>12</sup> Tím samotný „originál“ ztrácí hodnotu originálu a původního díla. Hodnotnější jak umělecky, tak myšlenkově je tedy samotná reprezentace díla. Původní artefakt může být v podstatě znehodnocen. Na základě tohoto principu často vznikají díla a jejich instalace doslova s „fotogenickým“ charakterem. Jde tedy o jejich dobrý vzhled na fotografii a méně důležitý je pohled zblízka. (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE G) Fotografie plující internetem se náhle stává stavebním kamenem do čísi umělecké sbírky. (KAP. KUMULACE VIZUÁLNÍCH PRVKŮ) Vznikají malá muzea virtuálního umění, která staví Kesnerovo *Muzeum umění v digitální době* do zcela jiného světla.<sup>13</sup>

K této myšlence se také řadí další z definic post internetového umění, tedy tvrzení, že umění se stává součástí post internetové kultury ve chvíli, kdy se jeho fotografie stane známější a rozšířenější než je dílo samo.

Na základě tohoto tvrzení by se dílem současného umění mohlo stát cokoliv od komického GIFu, po dokumentaci interiéru Sixtinské kaple. Z téhož důvodu bych se (v rovině pedagogické) neomezovala na konkrétní vymezení, co je a co není post internetovým uměním, ale spíše se přiklonila k představě, že se nacházíme v „době post internetu“, kde může být téměř cokoliv označeno za projev tohoto fenoménu, například i projevy lidové tvořivosti.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> VIERKANT, A. *Objekt obrazu po internetu*, in: Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, s. 102

<sup>12</sup> Virtuální realitu si lze představit jako prostor, který napodobuje realitu, v širším slova smyslu jde však o specifický prostor, který realitu pouze nenapodobuje, ale JE. Příkladem může být telefonování, kdy onen prostor není ani na jedné straně telefonátu, ale někde mezi., in: MIRZOEFF, N. *Úvod do vizuální kultury*, Praha: Academia, 2012, s. 117

<sup>13</sup> KESNER, L. *Muzeum umění v digitální době*, Praha Argo/Národní galerie, 2000

<sup>14</sup> Facebook, [online]. [30.6. 2016]. dostupné z <https://www.facebook.com/MuseumOfInternet/>

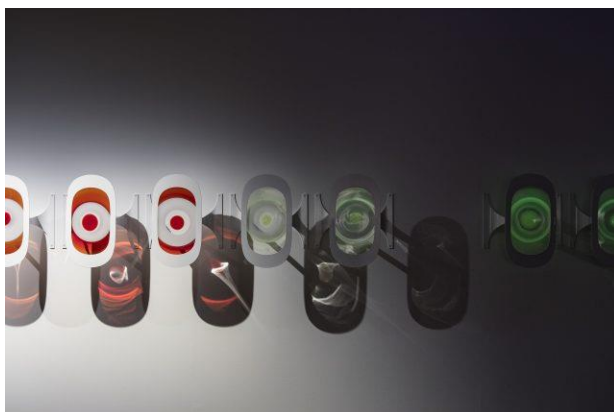
Věci, které se již přežily, se staly nevyčerpatelnými nádobami vzpomínek –  
tedy privilegovanými předměty všeho moderního umění.

DIDI-HUBERMAN, G. Ninfa moderna: esej o spadlé drapérii, Praha: Agite/Fra, 2009, s. 56;

BENJAMIN, W. Das Passagen –Werk, Frankfurt am Main: Suhrkamp, s. 312 a 447



TIMUR SI QUIN, A REFLECTED LANDSCAPE, 2016



YNGVE HOLEN, WINDOW SEAT 10-22F, 2016

Přesto existuje jistá vizuální charakteristika, která je sdílena umělci, a to zřejmě z důvodu nevědomého přejímání vizuálního charakteru jeden od druhého. Jakési akceptování „aktuálního krásna“ je přirozené pro jakoukoliv epochu. To, že jeden umělec (architekt, módní designer, spisovatel, atd.) zhmotní něco nového a použije k tomu nový umělecký jazyk, který postupně svět (dříve nebo později, s nadšením i odporem) přijme, je pravděpodobně důsledkem našeho porozumění často opakovanému principu. Dobrým příkladem jsou radikální změny v mainstreamovém odívání, které na rozdíl od umění vnímá velká většina populace. Nové trendy bývají zprvu považovány za extrémy, ale tyto často a dlouhodobě používané nové stříhy (barvy) se stanou oním hlavním proudem a my brzy zapomeneme, že se nám zprvu nelíbily. To, co nám připadalo zprvu jako staré, neslušivé a hyzdící postavu nám náhle připadá jako krásné, slušivé a podtrhující důležité momenty naší postavy.

Tento příklad se může zdát poněkud kostrbatý, ale je nesmírně podobný principu přejímání nových vizuálních trendů v oblasti výtvarného umění. To, že post internetové umění nese jednotné znaky, aniž by byly definovány nějakým manifestem, je v podstatě důkazem, že se jedná o důsledek nasávání vizuálního i obsahového charakteru virtuálního světa a následné zhmotňování těchto významů v umělecká díla. Postupným rozšiřováním výtvarných děl po internetu, se jejich povaha sjednocovala právě díky onomu nevědomému přejímání. Jak je to tedy s fenoménem originality? Existuje vůbec originalita nebo je to co produkujeme pouze výsledkem faktorů, které na nás působí a takzvaný originál je jen otiskem doby?<sup>15</sup>

Originalita a individuální styl vyjadřování jsou navíc ovlivněny globalizací prostřednictvím internetu. Co dříve působilo na menší skupinu zasvěcených, má dnes vliv i na druhé straně světa. Co dříve fascinovalo jedince, je dnes zastíněno motivy z druhého konce světa. Globální zde převyšuje lokální, neboť lokální se pomalu utápí pod nánosem globálního. Ve světě současného umění to tedy může znamenat snadné sjednocení vizuálního stylu.

Na konec krátkého historického exkurzu by bylo dobré zmínit letošní Berlínské bienále. Jeho kurátory se stali členové umělecké skupiny DIS, tedy Lauren Boyle, Solomon Chase, Marco Roso a David Toro, kteří se řadí právě k proudu post

---

<sup>15</sup> *Takřka veškerou naši originalitu tvoří pečeť, kterou našim pocitům vtiskuje doba*, in: BAUDELAIRE, C. *Úvahy o některých současnících*, Praha: Odeon, 1968, s. 599; DIDI-HUBERMAN, G. *Ninfa moderna: esej o spadlé drapérii*, Praha: Agite/Fra, 2009, s. 55

Student 7: (...) ty intervaly mezi těma novějma směřama se zkracovali a vznikalo víc novějších směrů.

N – vyučující (dále jen „N“): (...) osobně dost často přemýšlím, jestli to je tím, že se doba zrychluje anebo jestli my ji vnímáme rychleji. (...) jestli se za dvě stě let to dvacáté století bude vnímat takhle rozkouskovaně nebo jestli to bude nazvaný nějakým jednotným názvem a už nikdo nebude řešit, jako jak moc se to tříbilo. Co myslíš?

D - besedující umělec (dále jen „D“): (...) Já myslím, že se ty věci budou furt štěpit čím dál tím víc, jako už se to děje teď. (...)

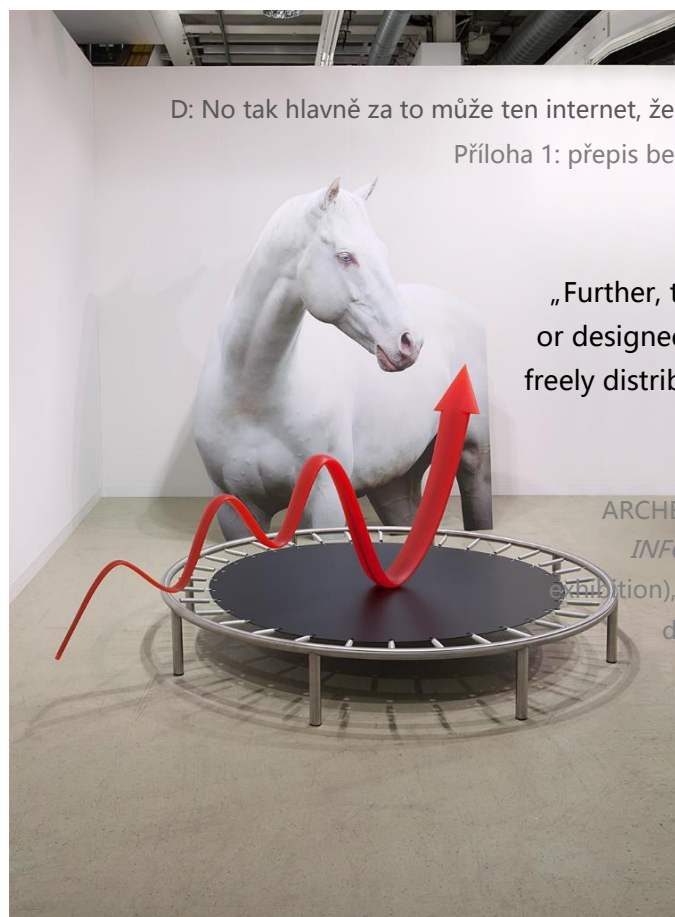
N: (...) Mně to skoro připadá, že je to klišé, když se říká, že se zrychluje doba, ale možná že to je reálný. Čím si myslíte, že by to mohlo být, že se to zrychluje, že se to tříbí mnohem víc než dřív, kdy to bylo ucelené.

Studentka 2: Možná i ta svoboda nebo to že nejsme tak stísněný nějakým režimem nebo tak? Že můžeme vyjadřovat svoje názory, tím pádem je spousta menších skupin, který si myslí, třeba to samý nebo podobný.

N: hm.

D: No tak hlavně za to může ten internet, že jo. (říká s nadsázkou a pousmívá se)

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 14 - 15



„Further, this PDF is not meant to be sold, or designed to be printed-on-demand, but freely distributed as a PDF. Your attention is our payment“

ARCHEY, K., PECKAM, R. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA* (catalogue of the exhibition), [online]. Beijing, 2014 [29. 6. 2015], dostupné z <http://post-inter.net/> s. 6

KATJA NOVITSKOVA, PATTERN OF ACTIVATION, 2014

N: Promiň, já tě teď přeruším – (...) Martin říkal, že to byla doba, kdy se v Čechách objevil post internet a „byla to hrozná pecka“ – a před čtvrt hodinou říkal, že post internet je asi trochu passé. Tím asi narážím na bleskovost doby a měnící se trendy ze dne na den.

Příloha 2: přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. zatím 4

internetu.<sup>16</sup> Bienále se tedy logicky zaplnilo jmény, jako Timur Si-Quin, Yngve Holen, Simon Denny a další. Reakce na bienále jsou rozporuplná, zvláště kvůli jistým formálním a obsahovým charakteristikám. (KAP. FORMÁLNÍ CHARAKTERISTIKA) K zajímavým reakcím patří recenze od umělce Piera Bisella, který Bienále označil jako *poslední rozloučení s předčasně zesnulým post internetovým uměním*. A dále se v textu zmiňuje, že *post-post-internet je už zajímavější než post-internet*.<sup>17</sup> Rychlost doby a proměňování uměleckých směrů a stylů bylo též jedno z témat, o kterém jsme mluvili na obou besedách na gymnáziu. (KAP. DOTAZNÍK A BESEDA S UMĚLCI)

## Princip aropriace

Jedním z dalších principů post internetového umění je volný, svobodný přístup k informacím a jejich šíření. Tvůrci i teoretici tak často hlásají svobodu na internetu, svobodné šíření obrazového a jiného materiálu a aropriaci děl. Mnoho teoretických textů je ke stažení zdarma a samotná pozornost je vnímána jako platidlo.<sup>18</sup>

Výtvarní umělci využívají ke své tvorbě stažené materiály (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE G), přejímají a parafrázuji nebo pouze prezentují svá díla prostřednictvím internetu. V souvislosti s tímto je dobré připomenout aféru s karlínskou Galeríí PLEVEL, která se zabývala vystavováním post internetového umění. Kurátor využíval právě onoho principu svobodně dostupných informací a ve své galerii vystavoval díla (především videa) bez vědomí autora. Poté co se v programu galerie objevilo několik výrazných jmen současného umění, mezi kterými byl Ryan Trecartin, se začalo okolí dotazovat, za jakých okolností se tato díla vystavují. „*Free internet! Free art world! Trecartin je všech!*“ odpověděl kurátor na smsku, jak se jim podařilo jednoho z nejslavnějších a nejdražších umělců dostat do Karlína.<sup>19</sup> Dílo bylo jednoduše nalezené a použité bez svolení autora. To, zda se jedná o zneužití principu nebo o novou filozofii virtuálního světa, však není předmětem tohoto zkoumání.

---

<sup>16</sup> Berlin Biennale [online]. Berlin Biennale, KW Institute for Contemporary Art. [10. 6. 2016] dostupné z <http://blog.berlinbiennale.de/en/8th-berlin-biennale>

<sup>17</sup> Conceptual Fine Arts [online]. Fabrizio Moretti. [29. 6. 2016] dostupné z <http://www.conceptualfinearts.com/cfa/2016/06/07/berlin-biennale-2016-last-goodbye-to-the-prematurely-dead-post-internet-label/>

<sup>18</sup> Artie Vierkant: *The Image, Object, Post-internet*, 2010, s. 100

<sup>19</sup> NOVOTNÝ M. *Bikiny: Jiří Kovanda patří všem*, in: Artalk [online]. Artalk z. s. 2014 [29. 6. 2015], dostupné z <http://artalk.cz/2014/06/04/bikiny-jiri-kovanda-patri-vsem/>

Potěšilo by mě to, ale jen v případě, kdybych tento materiál předala dobrovolně (...).

(...) pokud by to bylo video, které jsme „sdíleli“, tak myslím, že by nám to nevadilo.

Na jednu stranu bych na sebe byla hrdá, ale i trochu dotčená, že mi to ukradl, i když vím, že cokoliv dám na internet, už není moje.

Příloha 3: dotazníky

Záleželo by na tom, jaký mám s fotkou vztah a v jakém díle by byla použita.

Nevadilo by mi to, pokud by bylo ztvárněno nějak slušně, ne nic vulgárního.

Příloha 3: dotazníky

Odpověď zde tedy hledat nebudeme. Podstatné je, že princip apropriace, uplatňovaný ve tvorbě, teorii i v kurátorské praxi, se velmi podobá výše zmíněným kognitivním procesům o přejímání vizuálních charakteristik v post internetovém umění.

← Během souvislé oborové praxe na gymnáziu jsem studentům prostřednictvím dotazníku položila otázku, jaká by byla jejich reakce, kdyby se objevilo u současného umělce dílo, které se zakládá na jejich činnosti na internetu (video, fotografie či text jimi sdílený na internetu). Odpovědi byly relativně vyvážené. Většina studentů sdílela neutrální postoj, čtrnácti z nich by to „vadilo“ a devět vyjádřilo potěšení. Nejčastějším odůvodněním a vlivem na jejich rozhodnutí (ve všech variantách postojů) byla složka autorství. Studenti se odvolávali právě na autorská práva a nutnost dohody o zapůjčení či použití materiálu, což dokazuje jejich přesvědčení, že internet může být stejně tak veřejný, jako soukromý prostor. (KAP. INTERNET JAKO MÉDIUM) Pouze jedna studentka si uvědomovala jistá rizika internetu.

Se stejnou důležitostí byl vnímán i obsah a kontext, ve kterém by se materiál objevil.

## **Formální charakteristika**

Nakonec se vrátíme k výše zmíněným odlišnostem od konceptuálního a novomediálního umění. Název, který přímo využívá slova internet, nás láká vztahovat tato díla k samotné technologii a k novým médiím. Charakteristika post internetových děl se však od těch novomediálních značně odlišuje. Kategorie nových médií, jak tvrdí Artie Vierkant, je příliš zaměřená na fascinaci samotnými technologickými specifiky a fungování nových médií a méně se už zabývá sociálním a kulturním vlivem. Druhý zmiňovaný směr je konceptuální umění. To se naopak zabývá obsahovou složkou a tu formální, která je pro post internetové umění velmi podstatná, zcela přehlíží.<sup>20</sup> Vierkant se zde nezmiňuje o fenoménu Net.artu, který může být s naším termínem také často zaměňovaný. Net.art vznikl ještě před Webem 2.0 a jeho doménou bylo především programování. Internet byl v tomto případě prostředkem, zatímco u post internetového umění je internet spíše zdrojem a platformou. Z výše zmíněných rozdílů také vyplývá základní charakteristika shrnuta do těchto bodů, které by mohly

---

<sup>20</sup> VIERKANT, A. *Objekt obrazu po internetu*, in: Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, s. 100



RAFAËL ROZENDHAAL,  
UNKNOWNLANDSCAPE



JOSHUA CITARELLA, COMPRESSION ARTIFACTS  
2013



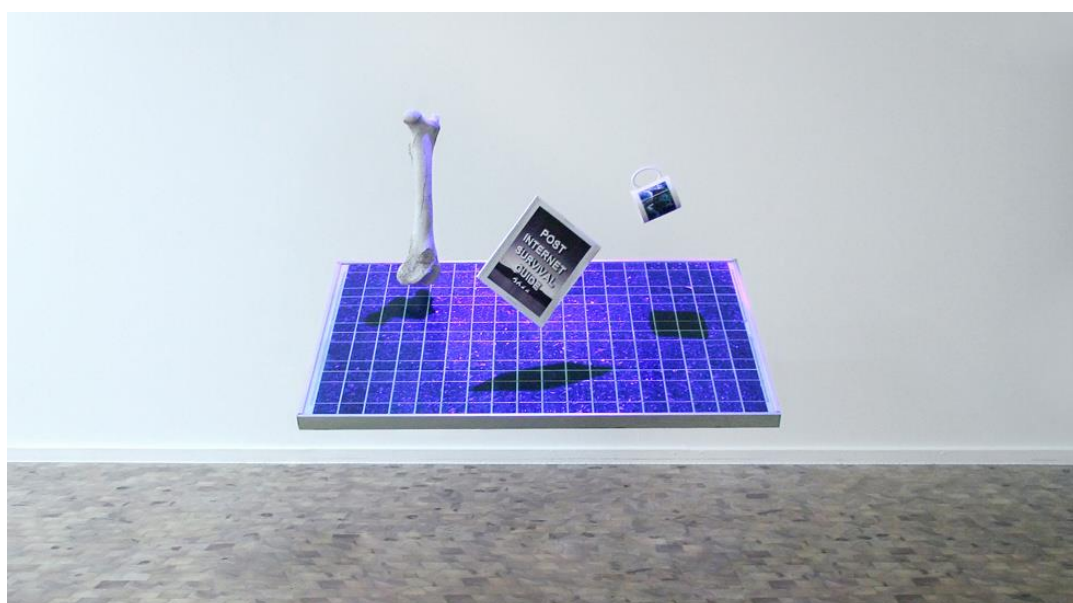
RAFAËL ROZENDAAL, EVERYTHING DIES



KATJA NOVITSKOVA, THE HUNT, 2013

„Zkušenost s internetem a virtuálním prostředím vůbec nepodlomila náš vztah k hmotným věcem, ale naopak způsobila explozi množství předmětů díky využití nových materiálů a technologií, ale také novým vztahům mezi lidmi i samotnými objekty.“

JÁNOŠČÍK, V. *Traumatizované a maskované objekty*, in: JÁNOŠČÍK Václav (ed.): Objekt, Praha – Kvalitář s.r.o., 2015, 17-18



KATJA NOVITSKOVA, POST INTERNET SURVIVAL GUIDE, 2010



ulehčit porozumění tomuto současnému proudu a jeho zařazení mezi cíle a učivo výtvarné výchovy.

- internet je zdrojem a platformou
- novomediální motivy nejsou podstatou
- důležité jsou kulturní a sociální vlivy
- formální stránka je spíše nadřazená obsahu

Dále je podstatné zmínit, že tento fenomén měl z hlediska formálního také svůj vývoj. Vraťme se na chvíli k pojmu Net.art. Net.art, jakožto předchůdce post internetového umění tvoří jeho východisko zvláště z hlediska vazby na médium internetu. Formy projevu některých post internetových děl tak mohou být nesnadno oddělitelné od onoho net.artového proudu, neboť jejich výstupem není nic fyzického. ← Některá díla svou fyzickou podstatu pouze imitují, některá díla z virtuálního prostoru vystupují a stávají se fyzickými objekty, jejichž základem je prostředí internetu. V průběhu existence post internetového umění pohnutky a výstupy umělců modifikovaly až do fáze fascinace objektem. Tato orientace vychází paradoxně z onoho všudypřítomného virtuálního světa, kdy je naší přirozeností tíhnout k něčemu, čeho cítíme nedostatek, tedy k fyzickému předmětu, ve kterém ale zrcadlíme současnou vizuální kulturu, kam bezpochyby patří právě internet.

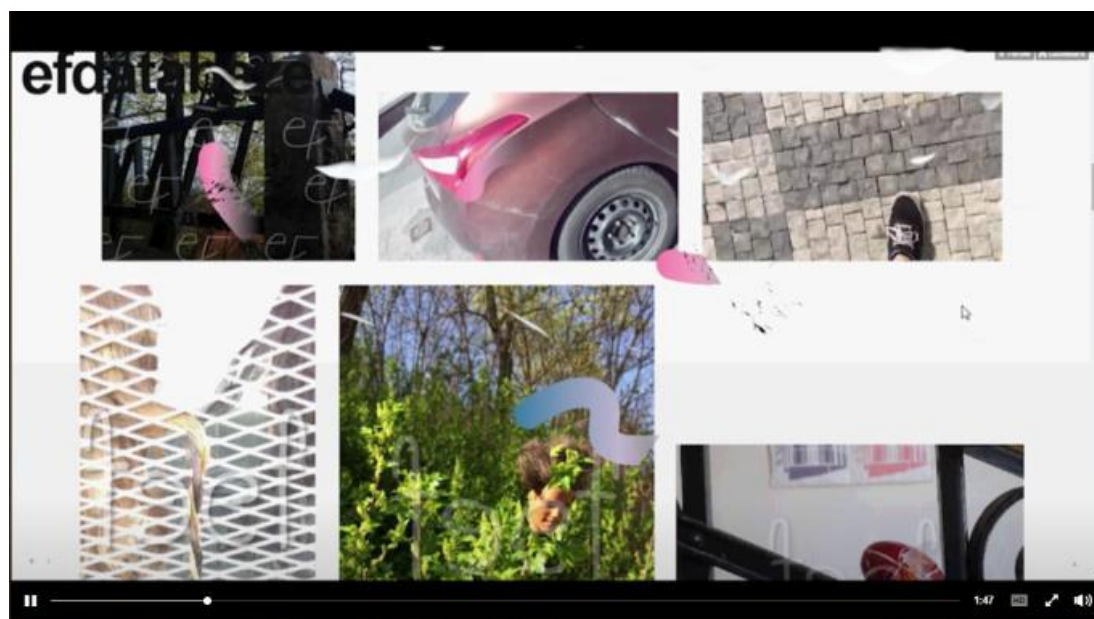
Příkladem by mohl být již ikonický projekt Katji Novitskové *Post Internet Survival Guide* z roku 2010, jehož hlavním produktem, vedle série objektů vystavených v instalaci, byla kniha. Ta je dnes již beznadějně vyprodaná. Divák by mohl namítnout, že právě takový dokument by mohl být šířený ve formátu PDF prostřednictvím internetu (jako mnohé materiály podobného typu), ale zde se projevuje ono nutkání fyzické zkušenosti, dotyku a jiných smyslových prožitků. Kniha je pro mnohé z nás až jistou formou fetišu. Něco, s čím se chceme fyzicky konfrontovat a nakonec i vystavit jako artefakt v naší knihovně. A to vše navzdory (nebo právě kvůli) možnostem digitálních médií. Jako další uvedu umělkyni Camille Henrot, která se výrazně projevila na Bienále v Benátkách v roce 2013 svým videem *Grosse Fatigue*.<sup>21</sup> Video je složeno z překrývajících se obrazů, z jakýchsi kolážovitých útržků, které propojuje jejich orámování charakteristické pro programová okna.

---

<sup>21</sup> Dobré je zmínit, že autorka se ve svých dílech zabývá především objekty a jejich instalacemi, video je spíše atypickým výrazovým prostředkem.



CAMILLE HENROT, GROSSE FATIGUE, VIDEO, 2013



MARTIN KOLAROV, REAKCE NA PRÁCE STUDENTŮ GYMNÁZIA, VIDEO, 2015

Jsme tedy okamžitě konfrontováni s prvkem propojeným s virtuální realitou. Obsahem videa jsou různé výklady vzniku světa, které jsou ilustrovány jednotlivými záběry. Na záběrech je však něco, co odkazuje zpět k objektu, a tím jsou ony všudypřítomné ruce a jejich fyzické střetávání s předměty. Divák se tedy nedívá jen na obrazy, jež ruce přinášejí a ukazují, ale i na samotné ruce, které se něčeho dotýkají, které situaci prožívají.<sup>22</sup> Zprostředkovávají nám pocity tělesnosti prostřednictvím obrazů. Spojení vizuality a tělesnosti se zde nepochybně neobjevilo poprvé.<sup>23</sup> Vnímání něčeho vizuálního (virtuálního) nás tedy navrácí k tělesnosti. V případě post internetového umění je to navíc umocněno tím, že se umění navrácí k tělesnosti formou vytváření již zmíněných objektů. Při prohlížení výtvarných prací spojených s post internetovými umělci nás tedy nepřekvapí, když nalezneme více dokumentací z galerijních instalací a méně děl určených pro prezentaci pouze prostřednictvím internetu.

## Kumulace vizuálních prvků

Ve snaze charakterizovat formální stránku post internetového umění, dominují dvě slova: zdroj a platforma. Zdrojem se internet stává ve chvíli, kdy jedinec (umělec) přijme internet jako zdroj zábavy, tedy jako prostor k trávení volného času nebo hledání inspirace. Oba oslovení umělci, kteří se zúčastnili besedy se studenty na gymnáziu (KAP. DOTAZNÍK A BESEDA S UMĚLCI) vypověděli, že se alespoň jednou nechali inspirovat samotným procesem sběru informací. *Já jsem to asi vytvořil, protože to je hodně důležitá součást, že máte ten prst na tom kolečku a scrollujete dolů (...)*<sup>24</sup> vysvětlil Martin Kolarov své pohnutky k vytvoření krátkého videa. Podobně popisoval svou inspiraci David Krňanský: *A tady ta výstava se jmenovala Sedmiruký kouzelník a v podstatě co mě k ní inspirovalo, byl čas, co jsem trávil na internetu (...) založil jsem si účet na tumblr a v podstatě jsem k němu přistupoval kurátorsky (...)*<sup>25</sup> Inspirační zdroje tedy nemusí být nutně nalezeny prostřednictvím internetu, ale mohou být zakódovány ve způsobu pohybu ve virtuálním prostoru. Člověk se tedy posouvá

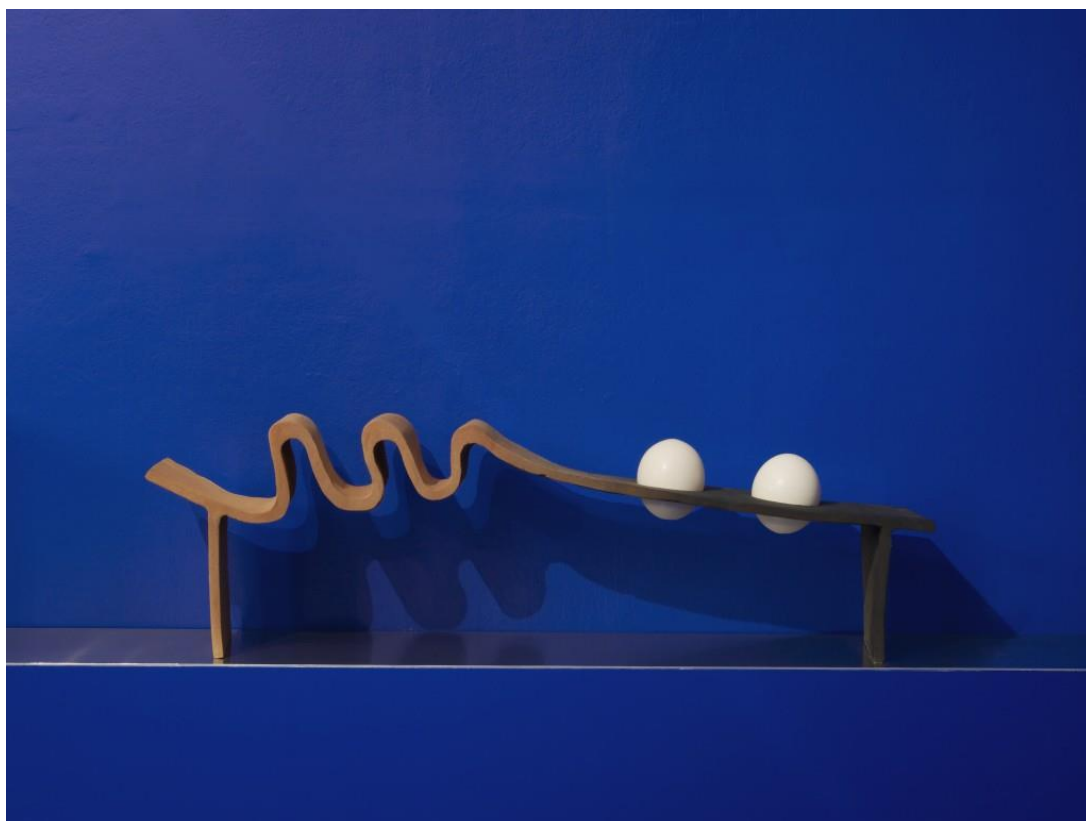
---

<sup>22</sup> Vimeo, [online]. [30.6. 2016]. dostupné z <https://vimeo.com/86174818>

<sup>23</sup> Americký filozof Frederic Jameson spojil vizualitu s tělesností v ryze pejorativním smyslu, když ji označil za *byťstně pornografickou*, a její konzumenty přirovnává ke zvířatům., in: MIRZOEFF, N. *Úvod do vizuální kultury*, Praha, 2012, s. 23, 24; JAMESON, F. *Signatures of visible*, New York, 1990

<sup>24</sup> Příloha 2: přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. 11

<sup>25</sup> Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 3



CAMILLE HENROT, THE PALE FOX, 2014



HONZA ZAMOJSKI, EGGED

D: (...) i když ta platforma není vyvinutá vyloženě pro prezentaci umění, tak spousta umělců a galerií se toho nějak zhostila a mají své profily, na kterých kolektují reprodukce slavných umělců.

Příloha 1: přepis besedy s umělcem  
(David K.), s. 3

z pouhého konzumenta informací na obyvatele internetu. Jím lze procházet a sbírat podněty ze samotné „architektury“ tohoto nového světa.

Stavba dnešního internetu nám zároveň dovoluje volně množit a přenášet jednotlivé stavební kameny a vytvářet z nich něco vlastního. Můžeme vzít téměř jakýkoliv materiál (například obrázek) a přemístit ho. Současná struktura sociálních sítí dovoluje sdílet a přenášet jednotlivé materiály mezi sebou. Můžeme libovolně *reblogovat*, tedy převzít něco a zasadit do jiného kontextu a vytvořit si svou vlastní sbírku. Díky tomu také vznikají jakési virtuální galerie, jejichž kurátory jsou mnohdy samotní umělci, či amatérští milovníci umění.

Tím se dostáváme k pojmu platforma. Umělci jsou si vědomi tohoto systému, v němž se mohou prezentovat. Prostřednictvím zmíněného rebloggingu je možné, že se jejich práce stanou hrdiny „online sbírky“ na druhém konci světa. Automaticky (i v rámci pudu sebezáchovy) se tedy sdružují okolo určitých sociálních sítí a systémů.

Tento princip, kdy se umělecká díla soustřeďují v jednom bodě, má za následek jistou globalizaci vizuálních charakteristik jednotlivých uměleckých proudů. To co bylo dříve vnímáno jako lokální (například určitý symbol nebo materiál), může být dnes hojně používáno i za hranicemi regionální umělecké scény. Rozeznat, kde umělec působí a tvoří dle vizuálních charakteristik, je dnes mnohem složitější, neboť daná výtvarná kultura se odehrává stejně na zemi, jako ve virtuálním prostoru internetu. ← Stejně motivy (zde například vejce a ultramarínová modř) se tak mohou objevit u francouzské umělkyně žijící v New Yorku a u umělce, který žije a tvoří v Poznani. Otázkou je, zda se jedná o kopírování, inspiraci nebo nevědomé přejímání vizuálních prvků.

Pro mnoho lidí to může představovat výhodu, neboť je velmi jednoduché získat představu o podobě současného díla, mnozí toto naopak považují za úskalí. Umění rodící se z takového principu se může snadno stát estetickou hříčkou bez obsahu či tolik oblíbené složky politického aktivismu.<sup>26</sup> (KAP. AKCELERACIONISMUS) Často se tedy mluví o formalismu v umění.

To vše je navíc ovlivněno jakýmsi virtuálním filtrem.

---

<sup>26</sup> Conceptual fine art [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.conceptualfinearts.com/cfa/2016/06/07/berlin-biennale-2016-last-goodbye-to-the-prematurely-dead-post-internet-label/>



Studentka 2: Mně se to líbí třeba, protože je to jako třeba výstižný (...) už jenom jak je to do modra. Jak se na to podívám, tak mi to připomíná tu obrazovku.

D: ono je to trochu – samozřejmě zase znova - problémový, že se na to koukáme na těch fotkách (studenti se smějí) Prostě po výstavě umělcům často nic jiného nezbyde, než ty fotky, takže ta fotodokumentace je prostě důležitá.

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 7



DAVID KRŇANSKÝ, MARTIN LUKÁČ,  
ŠTĚPÁN MARKO, MARTIN NYTRA,  
JULIUS REICHEL, B. H. G., 2015

„Uchované vědomí objektu je tedy uložené, mezi stopami ostatních uchovaných vědomých obsahů a jeví tendenci již svou fyzickou přítomností přitahovat k sobě ony vědomé obsahy, které jsou důležité, to jest ty, které doplňují tvar, o nějž jde.“

READ, H. Výchova uměním, Praha: Odeon, 1967, 52

← Výstava, kterou uvedená ukázka z besedy se studenty popisuje, působí dle samotného autora hned dvěma dojmy. Jedním z nich je fyzická zkušenost diváka z galerie, která je ovlivněna vnímáním velikosti, materiálů, počtu návštěvníků nebo vůněmi výstavních prostor, a druhým je prezentace prostřednictvím reprodukcí ve virtuálním prostoru. Ty jsou ovlivněny jednak záměrem autora, tedy manipulováním reprodukce, a jednak kontextem, ve kterém reprodukci nalezneme. Zde se můžeme odkázat na McLuhanovo pojetí média jako poselství.<sup>27</sup> Médium, tedy prostředí, ve kterém se dílo vyskytuje, ovlivňuje jeho vnímání. V souvislosti s fenoménem internetu, jako média pro prezentaci výtvarných děl, se začalo mluvit právě o vlivu na jejich percepci. Díla můžeme přikrášlovat a podstatně je měnit. Můžeme se tvářit, že je dílo mnohem větší, nebo že bylo vystaveno někde jinde a tím zcela změnit sdělení, které nese. Nemusíme však do díla však vůbec zasahovat. Samotné médium internetu udělá svou práci a dodá zobrazení speciální „filtr“. (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, MANIPULACE FOTOGRAFICKÝMI REPRODUKCEMI)

Internet však nelze vnímat jen jako virtuální galerii umění, ale primárně jako projev a prostor současné vizuální kultury. Výše zmíněným využíváním takzvaného rebloggingu, neboli množním a přivlastňováním si obrazových materiálů (ať už se jedná o umění nebo o cokoli jiného), vytváříme jakési vizuální eseje, deníkové zápisy, něco, co má ve svém celku větší hodnotu než jednotlivé fragmenty.<sup>28</sup> Vizuální texty, *deníkové fotografické eseje*, jak je nazývá umělkyně Marisa Olson, jsou již běžnou součástí současné kultury a formují naši schopnost vnímat množství obrazových materiálů najednou. Zároveň jsme si této změny v množství informací vědomi a vkládáme ji obsahů uměleckých děl.

Vizuální prvky a jejich jednotlivé významy, které si z virtuálního prostoru jedinec odnáší, tvoří nepostradatelnou součást jeho palety vyjadřovacích prostředků. To platí jak pro samotné umělce, tak pro empirického diváka, potažmo žáka.

---

<sup>27</sup> MCLUHAN, M. *Jak rozumět médiím, extenze člověka*, Praha: Mladá fronta, 2011, s. 20

<sup>28</sup> „(...) images made perfect by their imperfections, images that add up to portraits of the web, diaristic photo essays on the part of the surfer, and images that certainly add up to something greater than the sum of their parts.“ OLSON, M. *Postinternet: Art after the internet*, in: *Foam: international photography magazine* [online], #29, What's next, Winter 2011/2012 s. 59 – 63 [29. 6. 2016], dostupné z: <https://issuu.com/foam-magazine/docs/all>, s. 60

D: (...) my vlastně tady jsme odkázáni k tomu jenom přebírat ty modely, který se někde jinde vyvinou, osvědčej a my je pak můžeme převzít a snažit se aplikovat v té české společnosti no (...)

N: Souhlasíte třeba tady s tímhle názorem?

Student 7: Ano

N: Ano? Myslíš si že, že tady nevzniká vůbec nic autentického?

Student 7: Myslím, že většinou, když tady něco vzniká, tak že velká část z toho je nějakým způsobem přebraná (...)

N: Jo? A co teda za minulého režimu třeba?

Student 7: Prosím?

N: No za minulého režimu, když byly teda uzavřené ty hranice, tak možná vznikalo něco autentičtějšího.

D: no jako, když je něco autentického, tak to neznamena, že to je dobrý.

N: jo, aha (smích)

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 17

Studentka: mě se právě líbila vlastně ta kreativita, v tom jak jste pracovali s tím strašně mainstreamovým tématem. To je vlastně dobrý no.

Přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. 8



SIX'N'FIVE, SOMA FOR CATALOGUE



Ze zmíněných principů vychází hned několik hodin výtvarné výchovy, které jsem vedla na základní škole a na gymnáziu. Reakcí na množství vizuálních materiálů v prostředí internetu, byl výtvarný úkol VRSTVENÍ (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE A, C), který jsem realizovala v 5. ročníku ZŠ. V 8. ročníku na stejné škole pak vzniklo několik děl s názvem KOLEKTIVNÍ KRESBA (DÍLO), jako reakce na nejednoznačnost autorství mnohých blogů či účtů na sociálních sítích. Poslední projekt s touto tematikou vznikl na gymnáziu. (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE G) Jednalo se o tři výtvarné úkoly s názvy GETTY IMAGES – DATABÁZE OBRAZOVÉHO MATERIÁLU (reakce na množství obrazového materiálu), MANIPULACE FOTOGRAFICKÝMI REPRODUKCEMI (odkaz k možnostem měnit vyznění prezentovaných uměleckých děl na internetu) a MESSAGE IN A BOTTLE – ZPRÁVA PRO POTENCIÁLNÍHO ČTENÁŘE TUMBLRU. Mým osobním zájmem (který jsem oficiálně nezařadila mezi cíle výzkumu) bylo zjistit, zda jsou studenti podobně prodchnuti určitými vizuálními prvky, aniž by své inspirace dokázali identifikovat. Mé studium současné vizuální kultury však není natolik hluboké, abych mohla z výsledků práce vyvodit relevantní závěry.

## Pop art vs. Post internet art

Spojitost mezi těmito dvěma proudy, které mezi sebou dělí několik desítek let, nebývá příliš zdůrazňována umělci ani teoretiky. Zdá se, jakoby tento kanál, kterými proudí informace napříč generacemi umělců, nebyl vidět anebo byl záměrně zamlčován. Přesto je zde jeden jasný a viditelný prvek, jenž je propojuje, a tím je ona inklinace k reflektování a zobrazování populární kultury. Už samotný fenomén internetu a jeho vizuální jazyk je projevem populární kultury. Někteří umělci k tomu přidávají i takzvaný *branding*, tedy vytvoření značky, posunutí umělcovy existence do roviny korporátní identity. To ovšem neznamená, že jejich produkty jsou vždy posunuty do roviny výrobků oné korporace.

U mnohých umělců lze naproti tomu jen stěží rozpoznat hranici mezi volnou tvorbou a komerčními produkty. Jako příklad uvedu skupinu Six'n'five. Jedná se o dvojici autorů, kteří o sobě mluví jako o současných umělcích. Zaměřují se na tvorbu a fotografii instalací a „zátiší“. Jejich záměrem je vyhledávat právě hranici mezi uměním a designem.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Six'n'five, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.sixnfive.com/about/>



DOM SEBASTIAN, DESKTOP TEE



TIMUR SI-QUIN, AXE EFFEXT, 2011-2013



CHRISTOPHER CHIAPPA, SPEED STICK 2006-2008

Při prohlížení jejich portfolio se divák stále dotazuje, zda se jedná o umění vystavené v galerii, o instalaci ve výloze luxusního obchodu nebo o vizuální styl nějakého podniku. Často tuto hranici nelze rozpoznat i díky tomu, že své komerční produkty popisují stejným vzletným jazykem, jako by šlo o umělecké instalace.

Dalším zástupcem tohoto fenoménu by mohl být umělec Dom Sebastian, u kterého je ona hranice lépe rozpoznatelná a jednotlivé póly jeho tvorby přesněji vymezeny. Dom Sebastian se též věnuje instalacím a „zátiší“, která tvoří, fotografuje či modeluje, a jejichž vizuální charakteristika vychází z aktuálních (post) internetových trendů. Na druhé straně pak produkuje oblečení, které sdílí stejné vizuální znaky jako jeho zátiší, případně se jeho zátiší stane potiskem pro tyto prodejní kusy.

Další spojitostí s populární kulturou je výše zmíněná orientace na objekt a fyzickou zkušenost. Ta dochází do té fáze, kdy se v díle umělce objeví právě objekt denní potřeby, obecně znám jakou součástí našeho kulturně sociálního prostředí. Spisovatel a umělecký kritik Pablo Larios se ve svém zájmu zaměřil na některé umělce (např.: Simon Denny, Marlie Mul, Yngve Holen, Christopher Chiappa), kteří ve své práci používají právě ony brandy a komodity. Tyto srovnává s pop-artovými umělci, jakými byli Claes Oldenburg či Andy Warhol, a ukazuje na nich shodné a rozdílné znaky. K nejdůležitějším rozdílům (kromě pochopitelného napojení na digitální kulturu) řadí teoretik to, že v období pop-artu pracovali umělci s běžným předmětem jako takovým a vyzdvihovali jeho hodnotu tím, že ho například multiplikovali, zvětšovali nebo zmenšovali. V současném umění jsou komodity (jak to vidí Larios) využívány spíše jako zdroj nebo materiál, který je následně zpracováván a *znetvořen v rámci tradičních médií jako je malba a socha*. Osobně tento fenomén nazývá *digitální pop-art*.<sup>30</sup>

Pochopitelně nás může napadnout, zda si toto umění neklade za cíl komentovat konzum a zda to celé není kritikou takzvané *společnosti spektáklů*.<sup>31</sup> Nepochybně tomu tak v mnoha případech může být, zajímavé však je, že umělci často nevnímají své práce jako prostředky kritiky současné konzumní doby.

---

<sup>30</sup> LARIOS, P. in: Vimeo, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/44521308>

<sup>31</sup> DEBORD, G. *Společnost spektáklů*, Praha, 2007, in: Mirzoeff, N. *Úvod do vizuální kultury*, Praha: Academia, 2012, s. 43



MOSCHINO



DIS, ART SCHOOL TRACKSUIT

N: Co si představujete pod pojmem současné umění

Žák 1: Pop-art

N: No to je zajímavá odpověď, ale pop art byl asi před šedesáti lety.

Žák 1: Pop-art 2015

N: Já nevím, jak jste zkušení, ale máte vlastně docela pravdu. Dneska se děje takovej pop art 2015.

Příloha 5: transkript hodiny (7. ZŠ) + kódování, s. 2

„They are simply online reflections of a broader culture; one that just so happens to be internet-obsessed.”

OLSON, M. *Postinternet: Art after the internet*, in: *Foam: international photography magazine* [online], #29, What's next, Winter 2011/2012 s. 59 – 63 [29. 6. 2016], dostupné z: <https://issuu.com/foam-magazine/docs/all> , s. 62

Naopak se často soustředí na onu vizuální hodnotu a formální stránku produktu či reklamy.<sup>32</sup> Současná populární a vizuální kultura tedy nemusí být nutně zdrojem posměchu a poukazování na bezzubě přejímané soudobé ideály, ale jejich vědomou či nevědomou adorací. Fascinace každodenní vizuální kulturou je všudypřítomná.

Podíváme-li se opět do světa módy, tedy do odvětví, na kterém se mnohé sémiotické jevy dobře pozorují, najdeme například značku Moschino, která se dlouhodobě zabývá parafrázemi běžných produktů populární kultury, jako jsou fastfoody, kreditní karty, animované seriály nebo čisticí prostředky. Ve světě post internetového umění pak naproti tomu máme uměleckou skupinu DIS, která pracuje též s odíváním, ale namísto produkování exkluzivní módy parafrázující známé výrobky, vytváří umělecký produkt, jenž je parafrází známé sportovní značky. Populární kultura je tedy zdrojem, inspirací, ale i výstavním prostorem a místem propagace.

Francouzský filozof Guy Debord si tento jev vysvětloval tak, že *spektákl = kapitál na takovém stupni akumulace, že se stává obrazem*.<sup>33</sup>

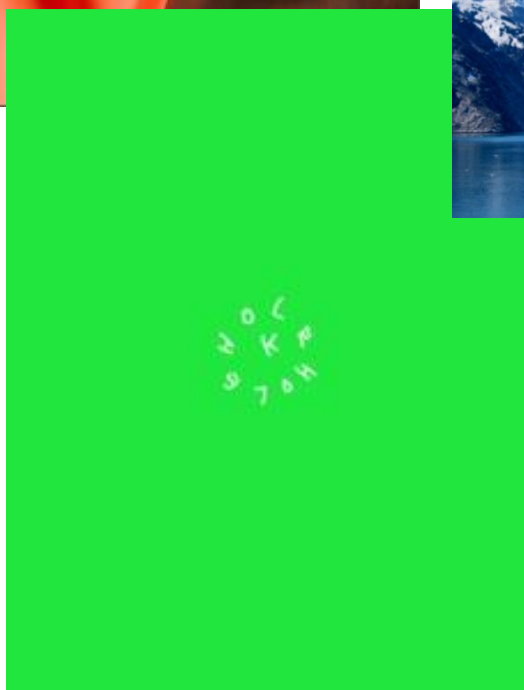
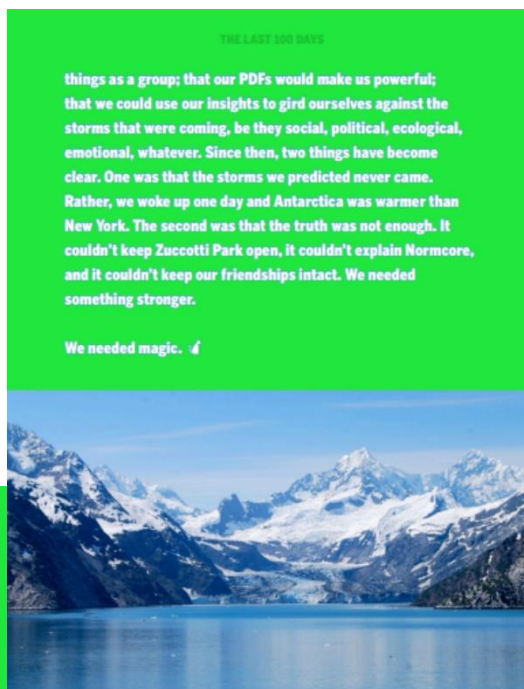
← Je téměř jisté, že žáci nejsou seznámeni s propojením populární kultury a post internetového (současného) umění na takové úrovni, jakou popisují výše. Důležité však je, že onu přítomnost populárních vizuálních vzorců v umění, vidí. V rámci motivační diskuse se žáky sedmého ročníku základní školy jsem (ještě před ukázkou obrazových materiálů) předložila otázku, jak podle nich vypadá současné umění. Odpověď, že se v podstatě jedná o pop-art, korespondovala s tímto pojetím.

Odraz populární kultury, kterou nalézáme ve svém okolí ve všem od ikonické cukrovinky až po reklamu na luxusní vůz či „osobitý“ vizuální styl hudebního interpreta, nás zkrátka výrazně ovlivňuje.

---

<sup>32</sup> HOLEN, Y. „It's not critical in a sense of like mass production (...) I totally embrace it.“, in: Vimeo, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/44521308>

<sup>33</sup> DEBORD, G. *Společnost spektáklů*, Praha, 2007, in: Mirzoeff, N. *Úvod do vizuální kultury*, Praha: Academia, 2012, s. 43



K-HOLE #5 - A REPORT ON DOUBT, 2015

Today, everyone might intuit that Hillary is a Slytherin, that every hero lands in Gryffindor, and that nobody in Hufflepuff and Ravenclaw really matters.

K-HOLE. [online], No5 [29. 6. 2016], dostupné z: <http://khole.net/about/>, (nepag.)

Dalším aspektem (a pro výtvarnou výchovu zajímavým poznatkem) prolínání populární kultury a současného umění je pravděpodobnost splynutí nebo také přebírání vizuálního jazyka současného umění populární kulturou. V rámci didaktické transformace jsem tento jev použila při výuce na gymnáziu Na Zatlance. Se studenty jsem navštívila v Galerii Jelení výstavu HashtagNike, kde umělci (Filip Dvořák a Martin Kolarov) mimo jiné vystavili video, jehož záměrem bylo vytvořit dílo, které balancuje na hranici uměleckého artefaktu a běžné reklamy. Umělci byli přesvědčení, že dříve nebo později si reklamní průmysl tento současný vizuální jazyk přisvojí a podobnou reklamu vytvoří. Pokusili se tedy o jakousi predikci.

Otočíme-li svůj pohled do světa, nalezneme například již zmíněnou skupinu Six'n'five, nebo skupinu K-HOLE. Jedná se o mladé umělce pracující v New Yorku, kteří se pokouší jakýmsi způsobem předpovídat ubíhání populární kultury. Snaží se o zavádění nových trendů či upozorňují na potenciál jednotlivých vizuálních či „filozofických“ prvků. K prezentaci svých myšlenek publikují magazín, který lze volně stáhnout na jejich webových stránkách. Jednotlivá čísla se podobají spíše jakémusi manifestu, který je navíc vždy obohacen o nějaké téma. Bizarní texty, reflektující soudobou populární kulturu, jsou navíc doplněny o obrazový materiál stažený například z Wikipedie či tumblových účtů, tedy z portálů, kde se mainstreamová kultura odehrává.

Jejich snaha o zasažení populární kultury se nepochybně vyplatila. Pokud se podíváme na jejich webové stránky, zjistíme, že mezi institucemi, se kterými umělci spolupracovali je jak MoMA PS1, tak MTV či Stella Artois. Stejnou důležitost přikládají zmínce o těch, kteří o jejich činnosti někde mluvili (např.: Kate Perry, Karl Lagerfeld, Pharrell,...).<sup>34</sup>

Uvědomme si jak je tento jev je důležitý. Populární kultura, která je používána jako zdroj, je v tomto případě recyklována. Výsledný produkt, který vznikne, je vzorem pro novou populární kulturu. Takzvaný mainstream je tedy stejně tak poptávkou jako nabídkou, zdrojem i něčím, co je potřeba reinterpretovat.

Díky znalosti současného umění tak můžeme odhadnout, co bude hýbat světem mladé vyučované generace za několik let, nebo naopak hledat v adorované populární kultuře odkazy k předcházejícímu umění.

---

<sup>34</sup> K-HOLE. [online], No5 [29. 6. 2016], dostupné z: <http://khole.net/about/>, (nepag.)

## CO JE PODLE TEBE POPULÁRNÍ KULTURA?

Všechno co je dnes „trend“, něco co dělá velká skupina lidí.

Styly chování, oblíbené celebrity atd.

V podstatě i moderní slang a populární/moderní typy tanců.

Styly mluvy.

Vzhledem k tomu, že definicí kultury může být cokoliv, potom tedy cokoliv.

Příloha 3: dotazníky



Otázkou zůstává, zda by se tento princip mohl aplikovat na všechny epochy. Osobně jsem přesvědčena, že tomu tak do jisté míry je. V některých případech je tomu naopak a „nízká“ populární kultura je tou „vysokou“ negována. V každém případě se na sebe vzájemně odkazují a tvoří tak bohatý zdroj témat a námětů do hodin výtvarné výchovy, který je zakotven i v současných kurikulárních dokumentech. Již označení vizuálně obrazné vyjádření nás odkazuje k faktu, že ve výtvarné výchově nelze pracovat pouze s východisky ve výtvarném umění, ale obecně s vizuální kulturou, tedy i s výše zmíněnými principy.

## **Akcelerationismus**

V souvislosti s pronikáním populární kultury do umění, se začalo mluvit o (v základu) politickém a sociologickém systému akcelerationismu. Principem je přesvědčení, že v boji proti nějakému fenoménu není tolik účinné být v opozici, jako jeho akcelarování. To přinese takové zrychlení, že dojde k samovolnému rozkladu. Příznivci akcelerationismu se tedy mohou účastnit opozičních aktivit a svou činností tak přispívat ke zrychlení a zániku systému.

Ačkoliv je tento jev spojen především s politickým děním, přesněji s touhou destruovat současný kapitalistický systém, mnoho teoretiků a umělců jej spojují právě s uměním post internetu.

Je tedy možné tyto umělce a obsah jejich děl rozdělit do několika kategorií. Jednou z nich je již zmíněná adorace populární kultury (a tedy i konzumu a kapitalismu s ní spojenou), jak o ní mluví kritik Pablo Larios.<sup>35</sup> Druhou by mohla být kategorie opačná, tedy ta, která „akcelaruje“ a pokouší se o zánik populární kultury ve své současné podobě. Poslední z nich popisuje umělecký kritik Christopher Glazek jako tu skupinu, která si své umění omlouvá akcelerationismem, jejich pohnutky jsou však jiné.<sup>36</sup> Stejně tak se může umělec zpočátku ztotožňovat s negativním pojetím akcelerationismu, ale později být populární kulturou polapen a fascinován.

---

<sup>35</sup> LARIOS, P. in: Vimeo, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/44521308>

<sup>36</sup> Christopher GLAZEK používá označení „marxistické alibi“, in: MAGID, V. *Ozvěny špatného smíchu postinternetového umění a kulturní průmysl*, in: Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, s. 91



FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015

Pojem akceleracionismus jsem použila v rámci diskuse na výstavě HashtagNike se studenty gymnázia. (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE G) Zdálo se, že právě tyto pohnutky jsou pro některé z nich důležitým motivem k přijetí umění, zabývající se populární kulturou. Vybraní studenti nebyli ochotní přijmout umění pracující s mainstreamovou ikonou, proti které se, v rámci hledání osobní identity v období adolescence, snažili vymezit. Představa, že by se mohlo jednat o promyšlený akcelerující počin, mnohým navrátila ztracenou důvěru. Za stejně důležitou informaci považovali to, že výstava doopravdy nebyla sponzorovaná touto sportovní značkou a že se tedy nejedná o reklamu, ale o autorské umělecké dílo.

## INTERNET JAKO MÉDIUM

Před vstupem do části, ve které se věnuji didaktické transformaci, tedy výuce výtvarné výchovy s tímto tématem, by bylo dobré shrnout některé poznatky vztahující se k internetu, který se v mnohých případech stal pomůckou, výtvarným prostředkem i obsahem výuky. Ačkoliv je slovo internet v této práci často opakováno a skloňováno, nebylo samotnému médiu doposud věnováno dostatek pozornosti. Důvodem je zaměření se na uměleckohistorickou podstatu fenoménu, nikoliv na jeho novomediální a sociologickou stránku.

Od konce 19. století vystřídal lidstvo několik druhů médií, prostřednictvím nichž se šířily informace. Od médií „statických“, které přicházely ve formě tištěných dokumentů, plakátů, fotografických reprodukcí, přes média auditivní, až k médiím pohyblivým, které se projevují například prostřednictvím televize. Do jaké kategorie však patří internet? Kam zařadit médium, které je možné číst, pozorovat i poslouchat? Novomediální teoretik Lev Manovich pro tento fenomén používá termín hybridní (neboli smíšené) médium.<sup>37</sup> Internet dovoluje stejně tak čtení v módu statického textu, jako živý přenos profesionálního zpravodajského kanálu či takzvaný streaming, tedy živý video přenos uživatele virtuálního prostoru. Z dnešního pohledu, kdy je internet běžnou součástí kulturního prostoru, by bylo možné statickým médiem

---

<sup>37</sup> MANOVICH, L. *Understanding hybrid media* (2007), in: Manovich [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/page:3> s. 1



CONSTANT DULLAART, (BALKONISMUS), 2015

nazvat právě televizi, protože se odehrává v jedné linii, do které divák téměř nemůže zasáhnout, zatímco internet se proměňuje dle našeho uvážení a pohyb v něm nabízí nekonečné množství variant prostřednictvím intertextuality a hypertextových odkazů. Z hlediska pohybu samotného média jsou tedy televize a film pohyblivé zatímco internet je hybridní. Z hlediska pohybu v prostředí média je to, co se nám zdálo dříve pohyblivé, zcela statické, naproti tomu internet je místo, kde je možné se pohybovat. Pro nás se tedy jedná o médium pohyblivé.

K dalším rozdělením patří takzvaná horká a chladná média, která se dělí dle podílu účasti na „čtení“ a interpretaci sdělovaných informací.<sup>38</sup> Horkým médiem je to, které dodává recipientovi tolik podnětů, že se při jejich interpretaci nemusí příliš angažovat. Chladné médium naopak dodává jen jistou část údajů a naše participace je tedy nutná. Toto rozdělení nás přivádí k otázce, kam lze zařadit internet a jeho přehršel informací. Doslovnost podnětů, které jsou dovysvětlovány vizuálním i auditivním materiálem, naznačuje, že se jedná o médium horké, tedy interpretačně pasivní. Zároveň jsme vystavováni množství protichůdných zpráv, což vede k nutnosti zapojit kritické myšlení a postavit tak internet do role chladného média. Kvantum kolujících informací v tomto hybridním médiu dodává dojem, že jsme díky němu informovanější a možná i chytřejší. Odvrácenou stranou tohoto jevu je však to, že množství informací nám nedovoluje prozkoumávat je do hloubky. Marshall McLuhan tento jev přirovnává k americkým průzkumným operacím, při kterých se do rukou specialistů dostává mnohem více informací, než je možné zpracovat. Namísto odsunutí příjmu a soustředění se na kvantitativní poznatky, obrací se pozornost na ty nové.<sup>39</sup> V rámci příjmu množství informací z prostředí internetu nám často nezbyvá čas na jejich interpretaci, čímž odsuzujeme toto médium k zařazení do kategorie horkých médií. Zároveň se zde otevírá otázka autentičnosti informace. Díky otevřenosti internetu a jeho „demokratičnosti“ vzniká problém manipulování a neověřitelnosti informací.

Holandský umělec Constant Dullaart o internetu mluví jako o balkonu a vytváří tak jistou metaforu našeho života ve virtuálním světě.<sup>40</sup> Internet je pro něj balkon, na němž není žádná naše činnost soukromá, přesto se cítíme a chováme, jako by nás nikdo neviděl. Zároveň se zde odkazuje k sociálním sítím, když o tomto balkonu říká,

---

<sup>38</sup> MCLUHAN, M. *Jak rozumět médiím, extenze člověka*, Praha: Mladá fronta, 2011, s. 36

<sup>39</sup> MCLUHAN, M. *Jak rozumět médiím, extenze člověka*, Praha: Mladá fronta, 2011, s. 36

<sup>40</sup> DULLAART, C. *Balkonismus*, in: JÁNOŠČÍK Václav (ed.): *Objekt*, Praha – Kvalitář s. r. o., 2015, s. 199 - 202

Když jsem byla malá, den končil v osm, protože v tu chvíli začínaly filmy v televizi.  
Dneska pracuju do noci, protože mě neovládá ten řád televizního programu.

Úryvek z neformálního rozhovoru o změně životního rytmu na základě internetu.

M - besedující umělec (dále jen „M“): Vlastně ten internet je hodně fyzickej, když si vezmete, že všechny ty kvanta informací musí být někde na těch místech, kde má Google uložště.

Příloha 2: přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. 9

D: (...) díky smartfonům a sociálním sítím a instagramu, že jako vlastně přestává existovat nuda, tak já nevím – nudíte se někdy třeba?

Student 4: skoro ne

N: skoro ne?

D: to je jako hrozně zajímavá věc, protože před deseti lety, když jako nikdo neměl smartphone, tak se třeba postávalo v hloučku a nic se jako nedělalo, žejo, dneska se prostě scrolluje a (smích)

N: nevím, jestli to je jiný teda (smích) postává se v hloučku a scrolluje se (studenti se smějí)

Student 4: tak se scrolluje no

D: no právě, ale to už jako není ta nuda. Ta nuda je něčím jako ohraničená a...

N: možná to je jiná forma nudy teda.

D: (...) během toho se konfrontuješ s nějakým informacem nebo na něco stihneš odpovědět nebo dáváš lajky. Prostě vyjadřuješ svůj názor.

N: ale když si postával dřív v hloučku, když si jel tramvají a neměl si co dělat, tak si třeba přemejšlel a jako vymejšlel si něco. Třeba si přišel na hromadu věcí, na který teď nepřiđeš, protože zrovna scrolluješ a lajkuješ.

D: no možná, já je říkám, o čem se teď hovoří.

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 19 - 20

že je to místo pro veřejná prohlášení. Svobodný pohyb ve virtuálním světě je tedy plně monitorován a ztrácí se ona svoboda. Dojem, že máme možnost volby při výběru informací a zábavy je v podstatě mylná.

Internet je v případě této práce také mostem, který spojuje vybraný proud umění a všechny výtvarné úkoly s Rámcovým vzdělávacím programem. Internet je zde zařazen do průřezového tématu mediální výchovy, a to jak v základním, tak středním (gymnaziálním) vzdělávání. Média jsou tu interpretována jako důležitý socializační faktor, s výrazným vlivem na chování jedince a společnosti, a na utváření životního stylu a světonázoru.<sup>41</sup> Na základě těchto informací je důraz kladen především na schopnost kritického myšlení, tedy na rozvíjení kompetence nepřijímat internet jako (takzvané) horké médium, ale jako chladné. Stejně tak jsou zde uvedeny *Tematické okruhy tvůrčích (produktivních) činností*, jako je například *tvorba mediálního sdělení*,<sup>42</sup> které žáky upozorňují na fakt, že za tímto virtuálním světem (do jisté míry živému člověku odcizeným) stojí fyzická osoba, jež jej tvoří.

Z uvedených informací vyplývá, že internet je spleť médium ve formě rhizomatického<sup>43</sup> bludiště, které lze vnímat aktivně či pasivně. Zároveň je pohyb v něm značně ovlivňován vzorci, které dodávají dojem svobody. Ve vztahu k dané problematice post internetového umění a jeho zapojení do výuky jsou tato témata mnohokrát zmiňována v textu, jakožto determinanty vyhledávání vhodných zdrojů i uměleckých děl.

---

<sup>41</sup> Rámcový vzdělávací plán pro základní vzdělávání [online]. Praha: MŠMT, 2013. [30. 6. 2016] dostupné z <[http://www.nuv.cz/file/433\\_1\\_1/](http://www.nuv.cz/file/433_1_1/)>.

<sup>42</sup> Idem

<sup>43</sup> DELEUZE, G., GUATTARI, F. *Tisíc plosin*, Praha: Herman a synové, 2010





# ČÁST DIDAKTICKÁ

V následující kapitole jsou takto  
označeny revidované nebo  
přehodnocené části příprav.

## SOUČASNÉ UMĚNÍ – POST INTERNET ART

Do didaktické části této práce jsou započítány téměř veškeré odučené hodiny ze dvou souvislých oborových praxí.<sup>44</sup> Důvodem je snaha zasáhnout co nejširší škálu námětů, technik a obsahů, kterou téma post internetového umění zasahuje.

Nepochybuji o tom, že jsem přehlédla mnoho variant a mnohdy jsem se sklouzla pouze po povrchu tématu. I takové hodiny však považuji za přínosné.

Projekty realizované na školách je možné rozdělit do dvou hlavních skupin dle prostředí. Tedy na ty, které probíhaly na základní škole, a na ty, určené pro čtyřleté gymnázium. Jedná se tedy o dva celky, které se od sebe liší zaměřením na konkrétní cílovou skupinu. Velký věkový rozdíl mezi studijními skupinami způsobil značné odlišnosti v pojetí výtvarných úkolů. Jednotlivé vyučovací bloky lze také rozdělit do čtyř tematických kategorií – INTERNET VS. UMĚNÍ A POPULÁRNÍ KULTURA, KONKRÉTNÍ PROJEVY POST INTERNETOVÉ UMĚNÍ, NOVÁ MÉDIA a VIRTUÁLNÍ SVĚT/BLOGERSTVÍ.

---

<sup>44</sup> Gymnázium Na Zatlance, Praha 5 – 9 vyučovacích hodin (3 vyučovací bloky, debata s umělcem a návštěva galerie) odučených ve dvou paralelních třídách; Křesťanská Základní a Mateřská škola J. A. Komenského v Liberci – 16 vyučovacích hodin (8 vyučovacích bloků)



## ROZDĚLENÍ ÚKOLŮ

### Kategorie G (čtyřleté gymnázium) - INTERNET VS. UMĚNÍ a POPULÁRNÍ KULTURA

- Návštěva Galerie Jelení (Filip Dvořák, Martin Kolarov – HashtagNike)
- „getty images“- databáze obrazového materiálu (G. 1)
- Manipulace fotografickými reprodukcemi (G. 1)
- Message in a bottle – zpráva pro potenciálního čtenáře Tumblru (G. 2)
- Debata s umělci (David Krňanský, Martin Kolarov)

### Kategorie A (ZŠ) - KONKRÉTNÍ PROJEY POST INTERNETOVÉHO UMĚNÍ

- Multiplikace gesta (Jonas Lund), (7. ZŠ)
- Návrh divného předmětu jako sochy a prodejního artiklu (skupina DIS), (7. ZŠ, 9. ZŠ)
- Vrstvení (Nkiruka Oparah, Six'n'five), (5. ZŠ)

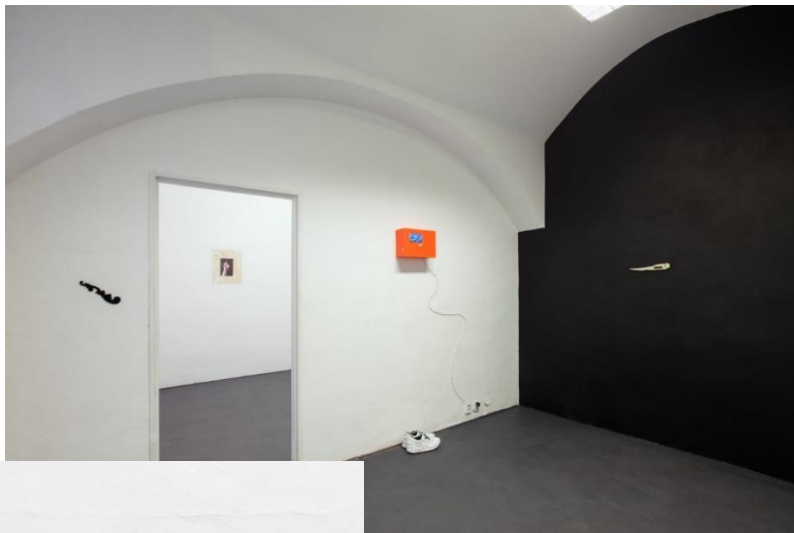
### Kategorie B (ZŠ) - NOVÁ MÉDIA

- Green screen – vložení své imaginace do oblíbeného filmu/prostředí (5. ZŠ)
- Filtr na nová média (8. ZŠ)

### Kategorie C (ZŠ) - VIRTUÁLNÍ SVĚT/BLOGERSTVÍ...

- Hromadná kresba (8. ZŠ)
- (možné zařadit i Vrstvení – Nkiruka Oparah, Six'n'five, 5. ZŠ)

Vytyčeným cílem uvedených projektů bylo (pomocí široké škály výtvarných úkolů) zjistit, jaké mají žáci/studenti povědomí o současném umění. Vzhledem k tomu, že se současné umění (zvláště pak post internet art) dotýká populární kultury a často do ní přímo proniká, zajímala jsem se také, zda se s některými principy současného umění žáci/studenti setkávají. Pro tyto účely jsem pro studenty gymnázia vypracovala dotazník, zatímco u žáků základní školy jsem čerpala především z motivačních a neformálních rozhovorů vedených během hodin.



FILIP DVOŘÁK,  
MARTIN KOLAROV,  
HASHTAGNIKE, 2015

## KATEGORIE G (čtyřleté gymnázium) - INTERNET VS. UMĚNÍ A POPULÁRNÍ KULTURA

Jako první byla řešena **kategorie G** pro čtyřleté gymnázium. Zde jsem pracovala s dvěma paralelními ročníky 1. E a 1. F. Celý projekt se pak přehoupł až do druhého ročníku, kde jsem pracovala se stejnými třídami (2. E a 2. F).<sup>45</sup>

Jednalo o impulsivní reakci na návštěvu Galerie Jelení, kde se konala výstava s názvem HashtagNike (Filip Dvořák, Martin Kolarov).<sup>46</sup> Realizace se věnovala prolínání principů současného umění s populární kulturou a naopak. Myšlenkovým základem se stalo video, jež používalo jazyk post internetových tvůrců, ale samotným námětem byla ikonická značka Nike a její obuv. Uměleckým záměrem bylo jaksi předběhnout dobu a použít post internetový vizuální jazyk dříve, než se k tomu uchýlí obchodní značka pracující právě s populární masovou kulturou.<sup>47</sup> Od toho se pak odvíjely jednotlivé artefakty balancující na hraně mezi uměním a prchavými trendy.

Při procházení výstavou studenti reagovali především na zdeformovaná loga společnosti Nike či díla vycházející přímo z charakteristických vizuálních znaků této společnosti. Tím byl například drobný objekt na černé zdi, zřetelně odkazující k podrážce legendárního modelu bot Nike Air Max. Jedna ze studentek podtrhla význam celé myšlenky tím, že po vstupu do galerie přistoupila k tomuto dílu a vyfotila si s ním takzvané *selfie*, tedy něco, co je přímo propojené s masovou populární kulturou.

Rafinovanější odkazy však studenti zprvu neprohlédli. Ve dvou místnostech galerie se nacházely odkazy, například k Níké Samothrácké, jejíž ležérně odpadlé pírkó z kamenných křídel leželo na zemi.

---

<sup>45</sup> Škola přiřazuje každé třídě vlastní unikátní písmeno, které si pak s sebou nese po celou dobu studia.

<sup>46</sup> Galerie Jelení [online]. Centrum pro současné umění Praha. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.galeriejeleni.cz/vystavy/2015/martin-kolarov-filip-dvorak-hashtagnike/>

<sup>47</sup> S podobným principem, kdy umělec balancuje na hraně mezi reklamou a uměním, pracuje níže zmíněná skupina Six'n'five. Six'n'five, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.sixnfive.com/about/>



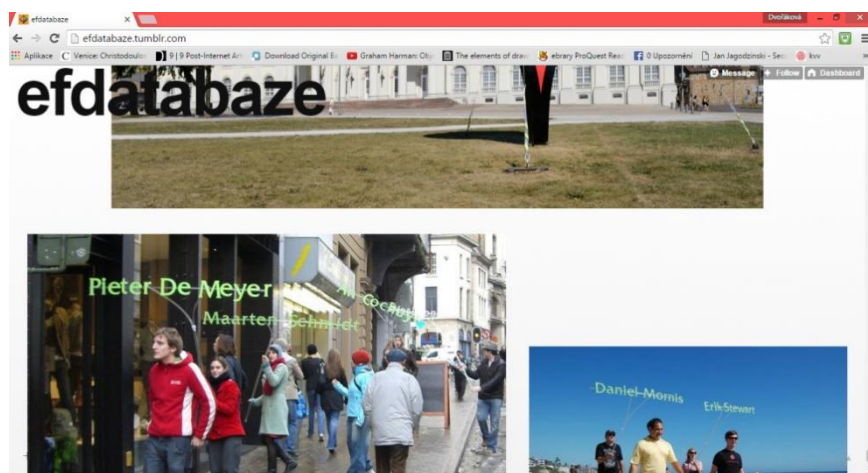
FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015

Dalším bylo video lodi zmítající se na rozbouřeném moři, které odkazovalo k faktu, že socha Níké byla původně umístěna na podstavci ve tvaru přídě lodi. K tomuto dílu se jeden ze studentů vyjádřil velmi trefně, když nekonečné rozbouřené moře označil za metaforu internetu.

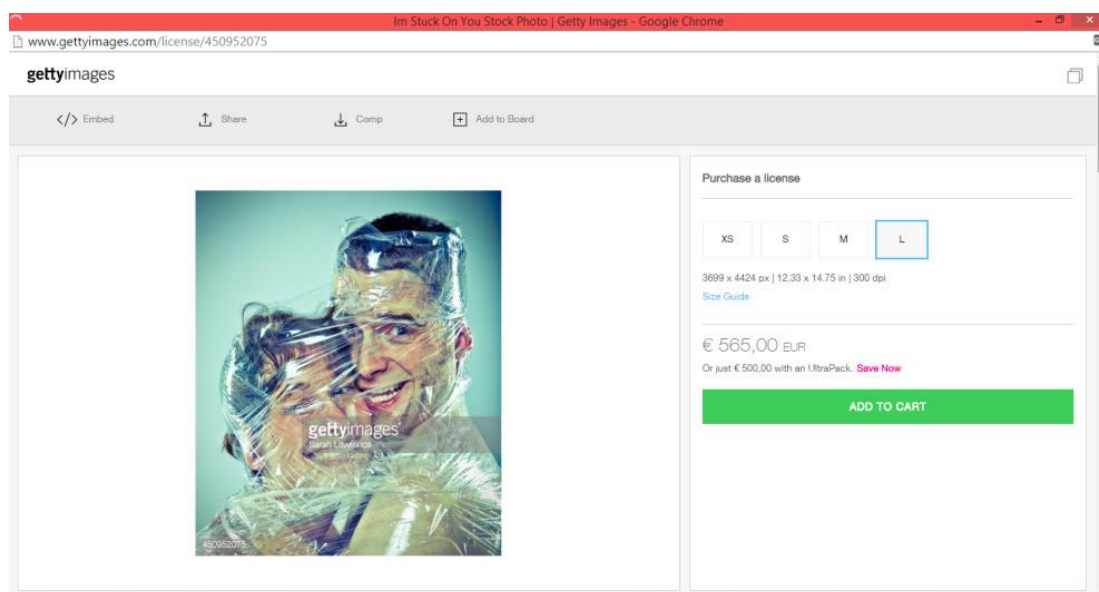
Reakce studentů byly různé. Od fascinace fenoménem, až po znechucení z adorace populární kultury. Proto byl během diskuse zmíněn i termín akcelerationismus (KAP. AKCELERACIONISMUS) i principy post internetového umění. Studenty také zajímalo, zda společnost o výstavě ví či nikoliv a jaká by byla nejspíš reakce zástupců firmy, kdyby na výstavu přišli.

Na základě návštěvy této výstavy vznikla řada výtvarných úkolů, která pracovala se základními principy post internetové umění a se zdroji, které umělci používají.

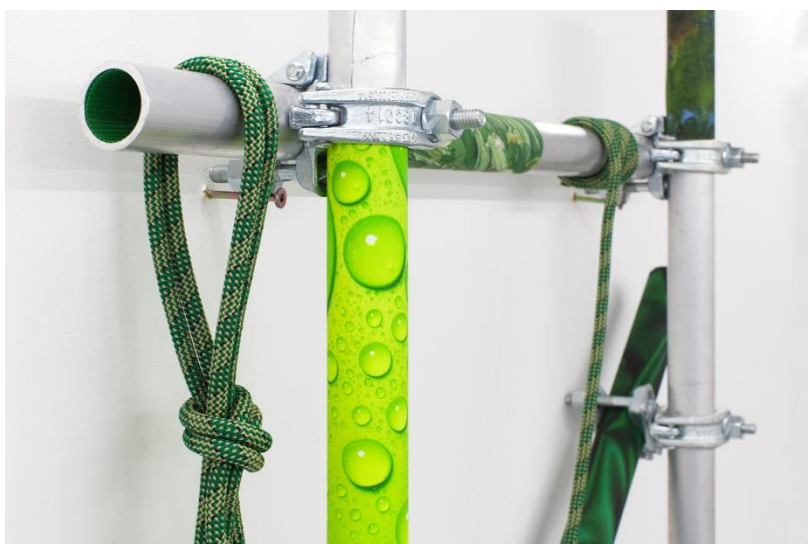
Umístění školy v Praze, kde je možné navštívit aktuální výstavy nebo se reálně střetnout s umělci mě inspirovala k systému prezentace prací, který umožní, aby studentské práce mohly samostatně přežívat ve virtuálním prostoru. V ideálním případě se práce stanou materiálem k tvorbě někomu, kdo amatérsky či profesionálně tvoří. Tím tento se projekt realizovaný na gymnáziu v Praze propojuje s úkoly, jež byly realizovány na liberecké základní škole (VIZ KATEGORIE C – VIRTUÁLNÍ SVĚT/BLOGERSTVÍ).



EFDATABASE, PŘEHLED UMĚLCŮ URČENÝCH K DOMÁCÍMU STUDIU



GETTY IMAGES, PŘÍKLAD „DIVNÉ“ FOTOGRAFIE



JOE HAMILTON, UNTITLED (GREEN), 2014



## „GETTY IMAGES“ – DATABÁZE OBRAZOVÉHO MATERIÁLU

1. ročník čtyřletého gymnázia (15-16 let)

**Klíčová slova:** post-internet, internet, fotografování, dokumentace, současné umění

**Cíle:** Studenti jsou seznámeni s jedním z principů post internetového umění. Vlastní iniciativou se stanou součástí současného uměleckého procesu. Studenti ovlivní některé umělecké procesy (zažít současné umění). Studenti jsou seznámeni s některými jevy internetu (zlepšení orientace v tomto médiu).

**Výtvarné úkoly:** Vyhledat a zdokumentovat materiál vhodný k šíření na internetu, kde bude sloužit jako součást databáze pro „post internetové umělce“. Vybraný materiál by měl být takový, jaký bychom pravděpodobně v internetových obrazových databázích nenašli (gettyimages.com, shutterstock.com, ...)

**Motivace:** domácí úkol zahrnující studium materiálů o současném umění (<http://efdatabaze.tumblr.com/>) - informace zaslány e-mailem; Diskuse odvíjející se od úkolu (studenti měli za úkol hledat materiály na svých profilech na sociálních sítích, které by hypoteticky mohly být použity k tvorbě uměleckého „post-internetového“ díla). Na principu díla jednoho z umělců (pro tyto účely nejvhodnější Joe Hamilton + další dle situace) vysvětlím princip materiálové databáze internetu (<http://www.gettyimages.com/>). K motivaci patří též dlouhodobý cíl „vytvořit databázi na Tumblru“, se kterou později budou umělci pracovat. **Uvést některé statistické údaje o zdrojích obrazového materiálu – statistika z roku 2008 říká, že na sociální síť facebook je denně nahráno 14 000 000 fotografií (obrázků).**<sup>48</sup>

### Zadání domácího úkolu:

Milí studenti prvních ročníků,

Moc děkuji za vaši aktivitu v hodinách a za ochotu diskutovat ...

Tímto bych vás ráda požádala o zapojení do níže popsaného projektu.

---

<sup>48</sup>MANOVICH, L. *The practise of everyday (media) life* (2008), [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/page:3> s. 4



UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: [EFDATABASE.TUMBLR.COM](https://efdatabase.tumblr.com)

První úkol si zpracujte během nadcházejícího volna, další úkoly pak rozvineme v příštích hodinách výtvarné výchovy.

Založila jsem společný účet na tumblr.com, kde najdete mnou vybrané materiály týkající se současného umění (uměleckému proudu se říká POST INTERNETOVÉ UMĚNÍ – viz výstava HashtagNike). Prostudujte si to a zamyslete se nad jednotlivými obrázky. Vaším úkolem bude projít si své účty na různých sociálních sítích (od facebooku, přes instagram, až po běžný e-mail s nadstandardně vyplněným profilem...) a najít fotky či odkazy na videa, hudbu nebo jiné weby, jejichž zveřejněním jste mohli přispět ke vzniku podobného umění. Během hledání si buďte vědomi toho, že velká většina věcí, které dáváte na internet je veřejně přístupná. Tyto dohledatelné materiály pak slouží jako „databáze“ pro mnohé umělce, kteří pracují s internetem. Využívají je jako materiál pro koláž nebo tím získávají povědomí o tom „o čem se mluví“ a dále s tím pracují.

Materiály prosím přineste do školy na flash disku nebo si je pošlete na mail.

Přemýšlejte nad tím, v čem jsou jednotlivá díla inspirována současnou kulturou a životním stylem. Čím jste svým „pohybem“ na sociálních sítích podpořili tyto fenomény?

PS: Zvolila jsem TUMBLR, protože je to jedno z míst, kde se současní umělci nejčastěji prezentují.

Pokud se s tumblrem setkáváte poprvé – popis k obrázku se zobrazí po kliknutí na + v pravém horním rohu.

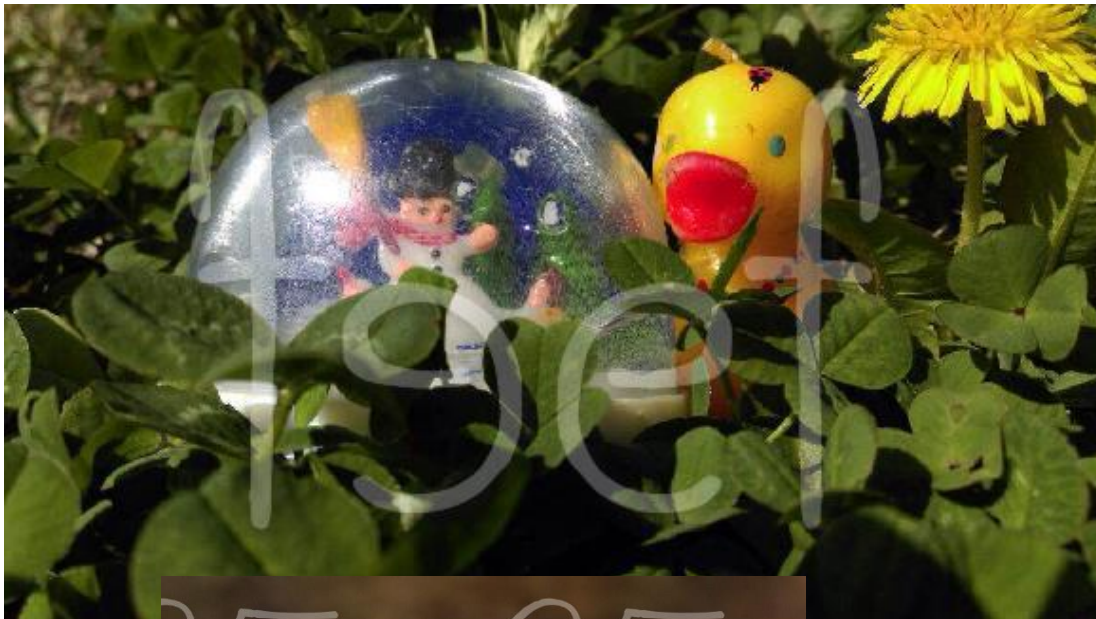
Děkuji

**Techniky:** fotografie, video, kopírování nebo fotograficky zdokumentovaná malba, kresba (apod.)

**Postupy:** Na základě diskuse komentující domácí úkol vysvětlím zadání. Motivace - společný rozbor děl na tumblru (Aram Bartholl, Joe Hamilton, Cory Arcangel, ...). Vypuštění studentů na „průzkum“ a foto/video dokumentaci ve škole a v určeném okolí. Vložení vybraných fotek na tumblr. Opět diskuse nad vybranými obrázky (reflexe). [\(přidání Hashtagů k obrázkům, společný výběr klíčového slova\)](#)

**Instrukce:** Založte účet na TUMBLRu [\(vyučující\)](#). Vytvořte/nasbírejte „absurdní“ obrazový materiál. Přemýšlejte o tom, co na zmíněných databázích nenajdete





UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ,  
VÍCE NA: [EFDATABASE.TUMBLR.COM](https://efdatabase.tumblr.com)

(gettyimages, shutterstock,...). Vyfotografujte **nebo natočte materiál, který bude vložen na internet jako ojedinělý materiál k volnému zpracování. Hledejte neobvyklá zobrazení, neobvyklé náměty.**

**Materiály:** prostředí školy, případně materiály z učebny VV, bezprostřední okolí školy, fotoaparáty, telefony, kabely na přenos, čtečka karet, přístup k internetu, dataprojektor

**Následné využití prací:** fotografie/video budou vloženy na internet, kde budou sloužit jako databáze pro případné umělce; další práce s účtem na tumblr; vybídnout umělce k využití databáze – následné vložení hotových děl zpět na tumblr (možno vrátit se později na hodinu VV a udělat komentovanou prohlídku děl)

**Obsah, zaměření reflektivního dialogu:** Osobní podněty/zážitky z tvorby databáze. Jaký je to pocit rozšiřovat „databázi“ a být tak součástí uměleckého procesu? Co si myslíte o současných trendech v umění? Co pro Vás znamenají média (internet)?

**RVP:**

**Kompetence k učení** - kriticky přistupuje ke zdrojům informací, informace tvořivě zpracovává a využívá při svém studiu a praxi

**Kompetence komunikační** - efektivně využívá moderní informační technologie;

**Kompetence sociální a personální** - odhaduje důsledky vlastního jednání a chování v nejrůznějších situacích, své jednání a chování podle toho koriguje

**Očekávané výstupy** - objasní roli autora, příjemce a interpreta při utváření obsahu a komunikačního účinku vizuálně obrazného vyjádření

**Učivo** - interakce s vizuálně obrazným vyjádřením v roli autora, příjemce, interpreta



THOMAS HIRSCHHORN, ALL THE WORLDS FUTURE, 2015



KARLA BLACK, NOTHING IS A MUST, 2009

## MANIPULACE FOTOGRAFICKÝMI REPRODUKCEMI

1. ročník čtyřletého gymnázia (15 – 16 let)

**Klíčová slova:** manipulace, fotografování/dokumentace, současné umění, objekt, instalace

**Cíle:** Seznámit studenty se současnými proudy v umění. Seznámit studenty s ošemetností vizuálních reprodukcí

**Výtvarný úkol:** Tvorba modelu galerijní instalace (výstavy), který dává prostor různým interpretacím v médiu fotografie

**Materiály:** materiály dostupné v učebně výtvarné výchovy, osobní předměty, fotoaparát

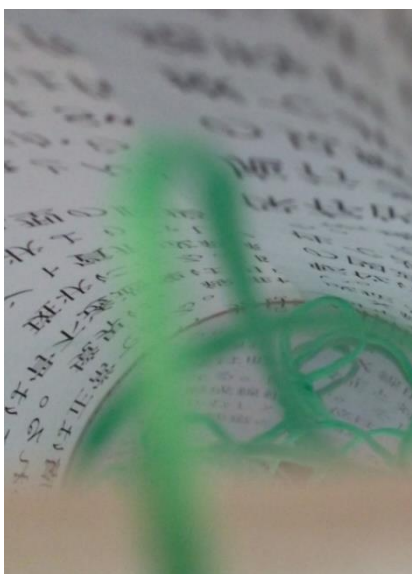
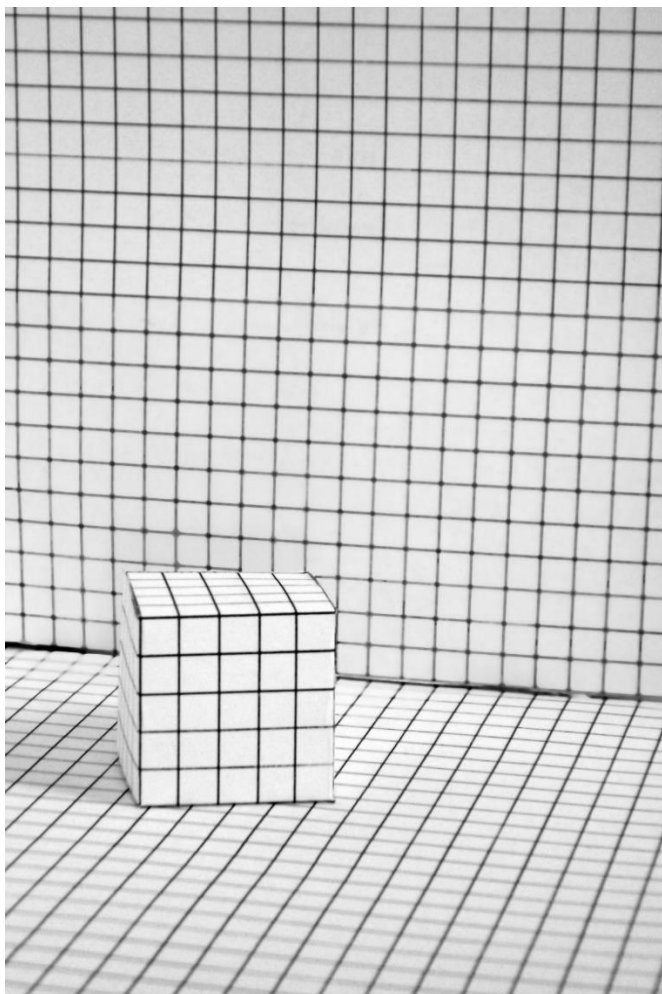
**Motivace:** Ukázka fotodokumentace vložené na tumblr účet (Karla Black, Sheila Hicks, Thomas Hirschhorn) – ptám se studentů, co a fotografii vidí. Verbální motivace – formou diskuse na téma manipulace prostřednictvím fotografické dokumentace (např.: nejasná, matoucí velikost sochy, neschopnost rozeznat materiál, postprodukce, fotomontáže, ...). [Průběžná motivace – ukázky podobných prací \(fotografie nebo video dle situace - Jiří Příhoda, Dominik Lang, Pavla Sceranková, Federico Díaz, Kateřina Vincourová, Anish Kapoor...\)](#)

**Vazba na výtvarné umění:** Karla Black, Sheila Hicks, Thomas Hirschhorn, Jiří Příhoda, Dominik Lang, Pavla Sceranková, Federico Díaz, Kateřina Vincourová, Anish Kapoor...

**Instrukce:** Vytvořte objekt (instalaci), který po vyfotografování a případných úpravách (vyučující), bude vypadat jako výstava současného umění. [Vybírejte neutrální materiál, který by na fotografii neurčoval velikost.](#)

**Obsah, zaměření reflektivního dialogu:** Obhajoba, vysvětlení jednotlivých instalací. [Reflexe k hotovým pracím nemohla probíhat během této hodiny, neboť postprodukce fotografií a jejich vložení do prostředí internetu byla provedena až po vyučování.](#) Případný reflektivní dialog v následující hodině: Do jaké míry je tato fotografie manipulativní?





UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: [EFDATABASE.TUMBLR.COM](https://efdatabase.tumblr.com)



## **RVP**

**Očekávané výstupy** - objasní roli autora, příjemce a interpreta při utváření obsahu; samostatně experimentuje při vlastní tvorbě; uplatňuje umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění

**Učivo** - interakce s vizuálně obrazným vyjádřením v roli autora, příjemce, interpreta; vývoj uměleckých vyjadřovacích prostředků podstatných pro porozumění aktuální obrazové komunikaci (nová média)

**Klíčové kompetence** k řešení problémů; sociální a personální

**Průřezové téma:** - Mediální výchova



## TUMBLR GIRL STARTER PACK



UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: [EFDATABASE.TUMBLR.COM](http://EFDATABASE.TUMBLR.COM)

## MESSAGE IN A BOTTLE – ZPRÁVA PRO POTENCIÁLNÍHO ČTENÁŘE TUMBLRU

2. ročník čtyřletého gymnázia (16-17 let)

**Klíčová slova:** tumblr, post internet art, vzkaz, message in a bottle, komunikace

**Cíle:** Zapojit studenty do dění na internetu. [Za pomoci výtvarného úkolu si ověřit jejich postoje a porozumění celému projektu. Obnovit a reflektovat znalosti z předchozích dvou úkolů.](#)

**Výtvarné úkoly:** Libovolnou technikou (technika by měla odrážet předchozí zkušenosti s tímto projektem) vytvořit vzkaz potenciálnímu čtenáři tumblového účtu. [\(následný záznam a postprodukce - vyučující\)](#)

**Motivace:** Připomenutí předchozích úkolů + ukázka zpracování EFdatabáze některými umělci. Otázka: [Působila na vás díla post internetového umění angažovaně? Pokoušeli jste se předchozími pracemi něco říct? \(zde navázat na předchozí hodinu, kdy se studenti vyjádřili své výtvarné tvorbě v rámci projektu jako o ryze formální, bez podstatného obsahu, který v zadání postrádají\).](#) Message in a bottle – vizuální motivace – připomenutí výstavy HashtagNike ([pustit video s lodí na rozbouřeném moři, jakožto metaforu internetu](#)). Jak vypadá čtenář tumblrů? Znaky a symboly jako [možný prostředek komunikace](#).

**Instrukce:** Vytvořte zprávu potenciálnímu čtenáři tumblrů. (Využijte vizuální charakteristiky současného umění.) [Použijte libovolnou techniku, materiál, atd. Využijte zkušeností z předchozích dvou výtvarných úkolů.](#) Pomocí nějakého hesla (případně hashtagů) formulujte zprávu, která bude vložena k vašemu dílu na tumblový účet.

**Materiály:** Dostupné materiály v učebně VV, fotoaparát (chytrý telefon s fotoaparátem), počítač v učebně (s grafickým editorem), přístup na internet

**Následné využití prací:** Práce budou fungovat jako vzkaz pro čtenáře tohoto portálu. Message in a bottle je závěrečnou prací, ale zároveň vstupní branou do EFDATABÁZE.

**Obsah, zaměření reflektivního dialogu:** Jaký je váš vztah k současnému umění (nebo post internetovému umění). Co byste chtěli oznámit tomu, kdo navštíví tento účet.



UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: [EFDATABASE.TUMBLR.COM](https://efdatabase.tumblr.com)

**RVP****Kompetence komunikativní**

**Očekávané výstupy** - aktivně vstupuje do procesu komunikace (a respektuje jeho pluralitu)

**Učivo** - uplatnění vizuálně obrazného vyjádření v úrovni komunikační

**Průřezové téma** – mediální výchova





UKÁZKA STUDENTSKÉ PRÁCE, „PŘISTÁNÍ NA MĚSÍČÍ“



UKÁZKA STUDENSKÉ PRÁCE, PŘÍKLAD NEVHODNĚ POUTÉHO MATERIÁLU

## REFLEXE CELÉHO PROJEKTU

V celém projektu jsem se realizovala jako vyučující, ale také jako autor. To bylo způsobeno dvěma faktory. Prvním z nich bylo nedostatek časových možností a dostupné techniky, proto jsem se zapojila při tvorbě fotografií a jejich následné úpravě a vkládání na tumblový účet. Vlastní technické vybavení však také nemohu považovat za kvalitní, ale spíše za uživatelské. Díky tomu lze projekt vnímat jako „hru dostupnou běžnému uživateli internetu“, manipulaci, vstup do uměleckého procesu.

Úpravy fotografií probíhaly ve většině případů na přání konkrétního studenta nebo na základě vzájemné domluvy („*Trochu mi to ztmavte, ať to vypadá jako přistání na měsíc*“) vypověděl student na otázku, jak si přeje, aby výsledný artefakt vypadal). Ve výjimečných případech, kdy se autor k dílu nijak nevyjádřil, jsem provedla jen jemnou úpravu (barvy, kontrasty, atd.).

Ve všech třech úkolech měli studenti možnost volby výrazového prostředku, a to i v případě prvního úkolu, kdy výstupem byla fotografie či video, ale zaznamenávaný materiál mohl být i vlastním dílem v libovolně zvolené technice. Důvodem nepřesného ohraničení úkolů bylo mé přesvědčení, že studenti gymnázia jsou dostatečně seznámeni se svými možnostmi v prostorové i dvourozměrné tvorbě. Ačkoliv jsem to zprvu považovala za výhodu, dnes vidím, že právě tato přílišná svoboda způsobila mnoho problémů. Například v úkolu druhém (manipulace fotografickými reprodukcemi) nebyl dostatečně kladen důraz na vybírání materiál, díky čemuž vzniklo mnoho prací, které neplnily svůj účel. Ve třetím úkolu bylo zadání již tak volné, že studenti nevěděli, co mají dělat. Zadání jsem tedy opakovala a zpřesňovala individuálně.

Za největší úskalí projektu považuji výběr prací, které byly vloženy na internet. První úkol, kdy studenti sbírali různé materiály pro vytvoření jakési databáze, nebyl problém. Ten nastal až u dalších dvou výtvarných úkolů. Pro účely, které jsem si na počátku určila, nebylo možné některá díla použít. Například při realizaci výše zmíněného druhého úkolu vzniklo mnoho prací, které využívaly konkrétního materiálu, který nedovoloval onen manipulativní, matoucí pohled nezasevěného diváka. Chyba nastala zřejmě při zadávání úkolu, kdy jsem nekladla dostatečný důraz na volbu materiálu.



UKÁZKA STUDENSKÉ PRÁCE



ANISH KAPOOR, SCHOOTING INTO THE  
CORNER, 2008-2009



KARLA BLACK,  
EXPRESSIONS ARE  
HURTING, 2008



UKÁZKA STUDENSKÉ PRÁCE



U třetího úkolu (Message in a bottle) nastal problém jednak technický (chyba při záznamu video performance), tak motivační. Někteří studenti pracovali bez jakéhokoliv cíle či motivace, vzniklo tedy několik zpráv, které neměly žádný obsah, nebo jej nesly pouze formálně.

Během všech vyučovacích hodin jsem kladla důraz na vizuální motivaci, a to především v rovině ukázek současného umění. Některé autory a jejich práce jsem měla předem připravené a jiné jsem naopak spontánně ukazovala během práce, když mi některé studentské realizace někoho připomínaly. V hodinách se tento princip zdál být stimulující a dodával některým studentům odvalu, zpětně si však uvědomuji, že jsem tím mnohé práce ovlivnila. V některých případech dokonce nelze určit do jaké míry je výpověď tvůrce autentická, protože neexistuje taková forma záznamu hodiny, která by ukazovala, ve které fázi tvorby jsem umělecké dílo studentům předložila (například videozáznam). Jako příklad uvedu dvě práce z paralelních tříd, které vykazují značné ovlivnění danými autory. Otázkou tedy zůstává, zda tato podobnost není čistě náhodná.

Vizuální motivaci, při které se žáci seznamují s uměleckými díly, považuji za hodnotnou, je však důležité odhadnout, kde již nastává ovlivňování výsledků zadaného výtvarného úkolu. Uvědomuji si, že za nejzdařilejší práce často považuji ty, které se podobají něčemu, co **já znám a označuji** jako umělecké dílo. Moje vlastní znalosti tedy formují můj úsudek. Předkládáním mnou vybraných děl studentům před realizací úkolu, vkládám do jejich „úst, rukou či myšlenek“ mnou upravenou verzi tématu. To je v některých případech nosné, jindy naopak deformující. Důsledky pak závisí na stanoveném cíli. Jestliže cílem hodiny bylo seznámení studentů s určitým výtvarným proudem, není tento vliv výrazně problematický. V případě, že je mým cílem také mapování originálních výpovědí a reakcí na konkrétní téma, je třeba využívat některých vizuálních materiálů s rozvahou.

Na základě tohoto zjištění bych u výše zmíněného úkolu (2. úkol - manipulace fotografickou reprodukcí) motivaci stočila k jiným příkladům, které by zohledňovali onen opomenutý materiál. Ukázky jednotlivých děl by pak bylo možné volně během vyučovacího bloku nebo při reflexi.

(...) čekal jsem tedy větší zájem ostatních (...) mě zaujalo to, že nad tématy mušel  
člověk dost přemýšlet.

Příloha 3: dotazníky

Focení či natáčení něčeho venku – zábavné; možnost zcela libovolného výběru;  
využití kreativity.

Příloha 3: dotazníky

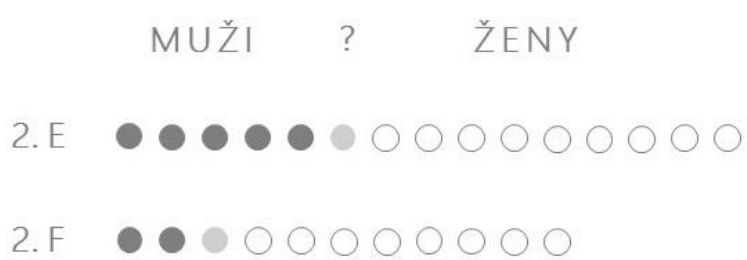
Moc se mi líbilo, jak jsme měli tvořit něco, co na internetu ještě není, něco originálního,  
různé fotky a videa.

Fotili jsme fotky, které jsme pak dávali na Tumblr – velmi zajímavý způsob,  
stali jsme se tak umělci.

Příloha 3: dotazníky

Studenti byly v rámci dotazníku (KAP. DOTAZNÍK A BESEDA S UMĚLCI) dotázáni, zda si vzpomínají na některý z výtvarných úkolů. Tato otázka byla umístěna v dotazníku z důvodu připomenutí hodin výtvarné výchovy, na které následující otázky navazovaly. Více než polovina studentů za nejvýraznější úkol označila tvorbu *Databáze obrazového materiálu*. Pět studentů vzpomínalo na tvorbu digitálního vodoznaku (součást tvorby *Databáze obr. materiálu*), tři z nich na *Manipulaci fotografickými reprodukcemi*. Jeden ze studentů se též zmínil o navštívené výstavě HashtagNike, kde jsme o post internetu mluvili poprvé. Překvapivě málo studentů se zmínilo o posledním úkolu *Message in the bottle*. Ačkoliv se jednalo o úkol, který se odehrál nejbližší tomuto dotazníku, studenti jej zcela vypustili. Tento fakt odráží onu nedostatečnou přípravu a navázání na téma post internetového umění.

Nejčastěji zmiňovaný úkol („*Getty images*“ – *databáze obrazového materiálu*), zaujal studenty nejen tím, že se mohli po celou dobu volně pohybovat po škole i mimo ní a byla jim tak dána vytoužená svoboda a zodpovědnost, ale též obsahem celého projektu. Mnozí studenti v dotazníku komentují úkol velmi výstižně a vystihují tak podstatu předloženého problému.



## DOTAZNÍK A BESEDA S UMĚLCI

Původním záměrem bylo uzavřít celý projekt oním úkolem *Message in a bottle*. Vzhledem k nedostatečné přípravě, dlouhé mezeře mezi jednotlivými úkoly, i nekvalitně vedené reflektivní části hodiny, bylo nutné projekt uzavřít jiným způsobem. Vzhledem k věku studentů bylo možné zorganizovat besedu s dvěma umělci, která byla podpořena dotazníkem, reflektující celý projekt.

Cílem besedy bylo seznámit studenty s opravdovou tvůrčí osobností a potlačit tak dojem vzdálenosti a elitářství současného umění. Do závěrečné hodiny byli přizváni dva umělci, jejichž úkolem bylo představit svou práci a okomentovat práce studentů na tumblovém účtu EFDATABAZE. Mou rolí bylo besedu moderovat a pokusit se zapojit studenty do diskuse.

Dotazník je společně s besedou a analýzou vyučovací hodiny součástí kvalitativního výzkumu, který si kladl za cíl zjistit, jaká úskalí mohou vzniknout při použití současného (právě probíhajícího) umění ve výuce výtvarné výchovy. Zároveň tímto hledám odpověď na otázku, jakou mají žáci (studenti) znalost a zkušenost s tímto uměním a zda jsou obsahy i formy současného uměleckého dění ve výuce aplikovatelné.

### Dotazník

Na rozdíl od analýzy vyučovací hodiny, která proběhla na základní škole, se dotazník a beseda realizovali na čtyřletém gymnáziu. Respondentům bylo mezi 16 a 17 lety a navštěvovali druhý ročník. Na konci předchozího ročníku studenti absolvovali návštěvu galerie a dva vyučovací bloky, ve kterých jsme se intenzivně věnovali tématu post internet art i problematice internetu v kontextu současného umění. V roce následujícím, tedy ve druhém ročníku (tzn. se značným odstupem 7 měsíců) jsme se prostřednictvím jednoho vyučovacího bloku vrátili k tomuto tématu. O tři týdny později následovala beseda a onen dotazník.



Mezi návštěvou galerie, která celý projekt odstartovala, a závěrečným výzkumem tedy uběhlo osm měsíců, kdy se poznatky studentů mohly ustálit a setkat s vlastními zkušenostmi nebo naopak mohlo dojít k jejich vyprchání.

Dotazník byl studentům rozdán na začátku besedy. Otázky, které cílily k oživení problematiky post internetového umění, je možné rozdělit do dvou kategorií. První se týká (populární) kultury a porozumění tomuto tématu: Co si představujete pod pojmem vizuální kultura? Druhá opakuje podstatné body, které vznikly v předchozích hodinách: Jaká by byla vaše reakce, kdyby se objevilo u současného umělce dílo, které se zakládá na vaší činnosti na internetu (fotografie, video či text vámi sdílený na internetu)? Projekt, který tomuto předcházela, se zaměřoval především na tu stránku post internetového umění, která se zabývá internetem jakožto zdrojem a platformou. S dalšími aspekty formálních a obsahových charakteristik uměleckých děl studenti nebyli seznámeni. Odpovědi získané prostřednictvím dotazníků jsou proto směřovány jedním směrem, tedy k inspiračním a materiálovým zdrojům. Dotazníky byly navíc vyplněny před samotnou besedou, nově nabyté znalosti a porozumění tedy nejsou v odpovědích reflektovány.

Krom uvedených výzkumných cílů, bylo motivem otázek zjistit, jak studenti porozuměli fenoménu současného umění a umění post internetu, se kterým jsme v hodinách pracovali. Současné umění bylo respondenty nejčastěji vnímáno jako vše, co vytvořil člověk (umělec) v dnešní době. Důležitým elementem je to, zda je artefakt za umění označen: *Dá se říct, že současné umění je vše, co vytvoří současní umělci a někde díla vystaví.* Zároveň je naší zodpovědností, jaké stanovíme *aktuální trendy*, kterými se budeme při výběru a označování současného umění řídit. K dalším častým odpovědím patří i názor, že současné umění není příliš rozdílné od toho, co se tvořilo dříve, *jen je jinak provedené a je volnější.* Umění je tedy vnímáno jako platforma, která nese stejné myšlenky, ale v jiné formě. Za nosné hodnoty současného umění studenti považují originalitu, kreativitu, smysl (tedy *hlavu a patu*). Mezi odpověďmi se objevili též prvky, o nichž jsme mluvili v hodinách výtvarné výchovy (ne vždy vhodně interpretované): *Umění vytvářené pomocí elektroniky a nových technologií a zapojuje se do současného života.*

*Podle mě je současné umění vše, co bylo zachováno v z historie a v dnešním světě je opět viditelné a aktuální.*

JAKÁ BY BYLA VAŠE REAKCE, KDYBY SE OBJEVILO U SOUČASNÉHO  
UMĚLCE DÍLO, KTERÉ SE ZAKLÁDÁ NA VAŠÍ ČINNOSTI NA INTERNETU  
(video, fotografie či text Vámi sdílený na internetu)?

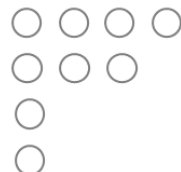
NEGATIVNÍ POSTOJ



NEUTRÁLNÍ P.



POZITIVNÍ P.

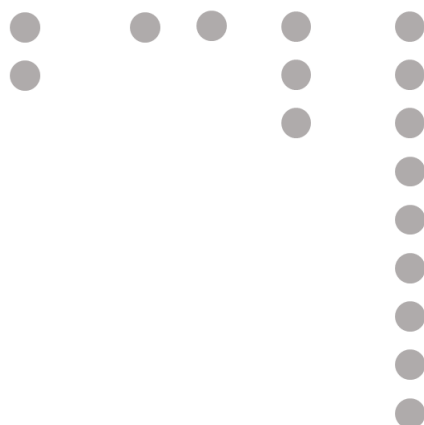


MÁTE ÚČET NA NĚKTERÉ ZE SOCIÁLNÍCH SÍTÍ (POPŘÍPADĚ BLOG)?  
POKUD ANO, **VNÍMÁTE** JEJ JAKO SVÉ „UMĚLECKÉ DÍLO“, TEDY JAKO  
PROJEV VLASTNÍHO VKUSU, NÁZORŮ, SCHOPNOSTÍ ATD.?

NE



ANO





Pojem současné umění bylo vykládáno poměrně široce. Studenti se opírali o vlastní zkušenosti a o osobní setkání s uměním (*graffiti, hudba, aktuální trendy, životní styl*). S termínem post internet art byly jejich zkušenosti opřené pouze o můj výklad a didakticky zpracované obsahy vnesené do hodin výtvarné výchovy. Jak již bylo řečeno, zaměření výtvarných úkolů bylo poměrně úzké. Bylo nutné uchopit a rozebrat se studenty pouze určité aspekty tohoto umění a dojít tak ke kvalitativnímu porozumění, nikoliv ke kvantitativním znalostem. Podobně jako u práce se žáky základní školy (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE B) se i zde objevila úzká hranice mezi novomediální tematikou, internetovým uměním (Net.art) a využívání nových médií pro účely post internetového umění. Na otázku *Popište, jak jste porozuměli uměleckému proudu post internet art*, studenti odpovídali například: Umění, které je rozšiřováno pomocí internetu či použilo nějaká média, jak ke zpracování, tak k rozšíření; Současný styl umění, který se nejčastěji vyskytuje na internetu; Jeden ze současných uměleckých stylů umění, který je situován hlavně okolo internetu/spjatý s internetem. VS. Je to umění pracující s internetem a dalšími digitálními médii.

Propojení post internet art a populární kultury vyvolávala u studentů v období adolescence nevoli. Touha zastávat a obhajovat vlastní názory, kterými se liší a formují tak svojí osobnost, ovlivnila mnohé z odpovědí v dotazníku.<sup>49</sup> *Zdá se mi, jakoby se člověk stále a stále někam propadal – propadal do obrazu* (odpověď na výše zmíněnou otázku). *Nedokážu se ubránit pocitu pózy a přetvářky, který na mne post internet má. Přijde mi to pouze jako hipster výmysl.*

Veškeré výtvarné úkoly, které jsme realizovali, byly určeny k prezentaci na sociální síti (tumblr), proto byly některé otázky v dotazníku směřovány tímto směrem. Mezi ně patřila i otázka, zda považují svůj účet na sociálních sítích za (své) umělecké dílo, na kterou jsem získala rozporuplné odpovědi. Umělecké dílo mnozí vnímají velmi svobodně, proto je pro ně představa umění ve formě jakési sbírky „obyčejných, neuměleckých“ artefaktů velmi atraktivní. Někteří se naopak staví do konzervativní opozice a nepovažují své projevy a produkty za dostatečně umělecké v tradičním slova smyslu.

---

<sup>49</sup> *Adolescenti ... chtějí mít svou vlastní cestu, názory, kulturu, způsob života atd., in: ČÁP, J., MAREŠ, J. Psychologie pro učitele, Praha: Portál, 2001, s. 237*



AMALIA ULMAN, INSTAGRAM

CÍTÍTE ZODPOVĚDNOST ZA SVÉ CHOVÁNÍ NA SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH?

VŮBEC NECÍTÍM

CÍTÍM SE VELMI ZODPOVĚDNÝ/Á



☐ NEODPOVĚDĚL/A

Kladné odpovědi: *Ano, je to něco jako sbírka obrázků ze svého života (instagram); Například můj instagramový účet ano – беру ho jako celek, který má navozovat nějaký pocit a ne pouze jako sled fotografií; Ano, je to způsob jak vyjádřit své Já (...)*

Záporné odpovědi: *Jako projev vlastního vkusu, názorů atd. ano, ne však jako umění; Do jisté míry ano, nicméně není to blog, na kterém bych zobrazovala mé výkresy, malby, jde spíše o poznatky a zajímavosti; Ne jelikož tam nemám uvedené ani osobní údaje, které by odpovídali skutečnosti.*

Téměř ke všem odpovědím, které argumentují proti pocitu, že účet může být dílo, by se dalo podotknout, že právě takto často vypadá současné umění. Dobrým příkladem může být umělkyně Amalia Ulman a její projekt, při kterém rok a půl provozovala účet na instagramu, jako svou virtuální performance. Při té se představovala světu prostřednictvím smyšleného životního příběhu. Přestěhovala se do L. A. s touhou stát se modelkou, využívala všechny výhody tohoto města a s nadšením se tím na instagramu vychloubala. Umělkyně před začátkem projektu důkladně zmapovala populární kulturu této sítě a plně se přizpůsobila poptávce. Odbarvila si vlasy, fotografovala se s čerstvě zvětšenými prsy, prožívala vztahy. Zkrátka se vnořila do *narcistické kultury sociálních médií* a započala tak éru nových digitálních performancí.<sup>50</sup>

Různorodost sociálních sítí a prostorů, kde se může dnešní mladá generace pohybovat, je velká. Mnozí studenti se tedy odkazují na konkrétní účel jednotlivých sítí. *Přijde mi, že na Instagramu ano. Snapchat mi v mnoha případech přijde spíše k vychloubání. Fb (facebook) už používám jen na soukromý chat a prakticky nic tam nedávám, spíš je to pro mě taková televize, kde si prohlížím fotky a videa.*

---

<sup>50</sup> SOOKE, A. Is this the firsts Instagram masterpiece?, in: The Telegraph [online]. 2016 [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.telegraph.co.uk/photography/what-to-see/is-this-the-first-instagram-masterpiece/>

Student 2: No tak to bylo vlastně o tom, že ten internet, že se vlastně dá hrozně  
lehko zmanipulovat. Že třeba něco vypadá obrovské nebo v normální velikosti a  
přitom je to miniatura, takže jsme to zkoušeli udělat tak, aby to vypadalo, že je to  
třeba v normální velikosti, ale bylo to malý.

N: Dobrý, díky. Šlo o nějakou manipulaci té fotografické reprodukce. (...) Některé ty  
práce jsou dobré. Myslím si, že někteří splnili to zadání velmi dobře, protože není  
příliš znát, jak by to mělo ve skutečnosti vypadat.

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 1

M: (...) jedna umělkyně, která se jmenuje Camille Henrot, je z Francie a právě na  
předešlém Biennale, měla takovou strašně notoricky známou věc, -

N: Promiň, k tomu taky ještě něco řeknu – o Biennale jste slyšely? (...)

Příloha 2: přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. 6

D: (...) a mají své kurátorský profily, na kterých kolektují reprodukce slavných umělců.

N: já tě Davide jenom přeruším. Mě by zajímalo, jestli rozumíte slovu kurátor?

(studenti neodpovídají)

D: Kurátor je vlastně nějaký člověk, kterej má přehled o věcech, a když se dělá nějaká  
výstava, tak je to důležitá osoba. (...) Má cit a zkušenosti aby mohl vybírat určitý věci od  
určitých umělců a dát je do určitých souvislostí.

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 3

D: (...) odkazují k minimalistickému umění, který je založený na jednoduchých  
geometrických tvarech a vymezovalo se třeba vůči abstraktním expresionistům. To si asi  
dovedete představit abstraktní expresionismus.

N: Dovedete? Já nevím, co jste probírali... kam jste se dostali

K (vyučující výtvarné výchovy): To jsme neprobírali, ale myslím si, že to zvládnou.

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 4

## Beseda

Dotazník studenti vyplňovali 10 – 15 minut, poté byl krátce představen umělec a připomenuta EF DATABÁZE formou rozhovoru nad úkoly. Jak bylo zmíněno, časová mezera mezi jednotlivými částmi projektu byla značná, ale díky tumbrovému účtu, který jsem prezentovala na začátku každého výtvarného úkolu, si studenti pravidelně připomínali všechny kroky projektu.

Závěrečná beseda s umělci proběhla ve dvou paralelních třídách, jako závěrečná aktivita celého tématu. Do jedné z tříd přišel David Krňanský, do druhé pak Martin Kolarov. Oba zúčastnění se řadí k nejmladší generaci aktivně vystavujících autorů na české umělecké scéně, ale ani jeden sám sebe nepovažuje za představitele post internetového proudu. Přesto některá jejich díla byla tímto statusem označena. Důležité úryvky z besed, které se týkají rozebíraného tématu, jsou uvedeny především v teoretické části práce. Zde se zaměřím na výpovědi, které se vztahují k výzkumným otázkám.

Beseda s umělci bezpochyby odhalila jedno z největších úskalí vnášení současného umění do výuky, a tím je komunikace s umělci. To, že se zabýváme aktuálním děním doslova vyzívá k přímému kontaktu s umělci. Problémem ovšem je, že aktuální a současné je v tomto případě i synonymem pro mladé, tudíž pracujeme s umělci, kteří mají jen částečnou zkušenost s publikem a ještě menší s tím školním. Největším problémem byla tedy úroveň znalostí, které umělci od studentů očekávali. Slovník, který jsou zvyklí používat je odlišný od toho, který je vežadován ve školním prostředí. Díky tomu vzniklo několik momentů, kdy studenti začali ztrácet pozornost. Stejně velkým problémem pak byla nedostatečná trpělivost při vyčkávání na odpovědi studentů.

Během diskuse si umělci udělali částečný přehled o tom, kdy je potřeba zastavit a vysvětlit určitý termín. Jsem tedy přesvědčená o přínosu besedy pro samotné autory.

N: (...) co se děje na poli současného umění?

Student 4: Pasta Oner

N: aha, a co na něm vnímáš aktuálního nebo současného?

Student 4: No tak žije a vytváří pořád nějaký věci, kolem kterých jezdíme dennodenně.

N: A znamená být současný umělec to, že žiješ?

Student 4: No, ne, jako vyjadřovat se k době. Když dělá jako něco tak jako masového, že okolo toho pak chodí celá Praha, prostě denně, tak mi to přijde jako současný.

N: (...) spousta lidí jezdí okolo spousty věcí každý den, ale to neznámá, že je to současný nebo aktuální umění. Co si myslíš Davide.

D: No já nevím, já si myslím, že zrovna Pasta Oner je taková specifická kategorie (...) vlastně si myslím, že funguje spíš jako street artista než jako současnej umělec

N: a jaký vidíš rozdíl mezi současným uměním a street artem.

D: hlavně ten kontext, že současný umění se odehrává za prvé v nějakých galeriích, který jsou schopný to reflektovat teoreticky nebo kurátorsky.

Student 5: Takže když to není v galerii, tak to nemůže být umění?

D: ne, může, to jenom dávám příklad. Ta galerie je důležitý prostor, kam by se to umění mělo v nějakým ideálním případě dostat, protože tam je prostor pro ty diváky, aby mohli nějak fungovat.

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 1-2

Studentka 1: (...) jako já to nepovažuji za současné umění, že se jako vlastně čerpá z něčeho, co současný není. A to současný umění nemůže čerpat z něčeho, co není úplně současný. (...)

Příloha 2: přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. 2

Zkušenost studentů se současným uměním je určována rozsahem učiva výtvarné výchovy. V případě tohoto projektu se diskuse zúčastnili studenti, kteří se se současným uměním (nebo alespoň s uměním posledních desetiletí) ve výuce setkávají. Uchopení termínu současné umění a pojmenování jeho formy a obsahů bylo prostřednictvím diskuse o něco jednodušší, než předešlými dotazníky, přesto se často jedná o velmi vágní odpovědi.

← Ukázka z diskuse o street artu je ojedinělou situací, kdy došlo k aktivnímu rozhovoru mezi studenty a umělcem. Důvodem byla jejich náklonost ke graffiti a konkrétní osobě, která jej zastupuje. Později se stejní studenti vyjadřují k úspěchu českého pavilonu na veletrhu Expo2015 v Miláně. Jednalo se tedy o jedince se zájmem o jisté odvětví výtvarné kultury, což ukazuje, že právě onen zájem determinuje schopnost uvažovat o umění jako takovém. Většina studentů však odpovídala neutrálně.

Na opětovně položenou otázku co si představují pod pojmem současné umění, studenti odpovídali stejně jako v předešlém dotazníku, tedy že současné umění je pro ně to, co se tvoří v současné době. V tomto případě však byli vystaveni argumentům či doplňujícím otázkám, které usměrňovali konečnou výpověď. Současné umění se tedy změnilo na něco, co se vyjadřuje k současnému dění.

Celý projekt, který se odehrál na gymnáziu, byl věnován pověrně úzkému okruhu umění, a to i v kontextu post internetového umění. Aplikované obsahy se dotýkali především kumulace vizuálních materiálů na internetu. Umělci, kteří se tímto jevem zabývají, to často považují za zajímavý zdroj či objekt fascinace. Když jsem se podobný „pocit“ pokusila předložit studentům, zanechalo to v nich často opačný dojem. Rozdílné vnímání jevu může pramenit z generačních odlišností. Zatímco jedinec ve věku 20 – 30 let zažil vznik a rozšiřování internetové databáze, student gymnázia pravděpodobně vstoupil do světa internetu už v jeho volné podobě a řadí se tak k takzvaným *Digital Natives*.<sup>51</sup> Pokud takové domorodce upozorníme na fakt, který je pro ně přirozený a doposud pro ně nepředstavoval nic zásadního, nastane zcela jiná reakce než u digitálních imigrantů.

---

<sup>51</sup> PRENSKY, M. *Digital Natives, Digital Immigrants*, in.: On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001 [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>



UKÁZKA STUDENTSKÉ PRÁCE, DON'T WASTE YOUR TIME

N: a možná že ten člověk se umí nudit i skrze to a třeba přemýšlet i skrze to. To je vlastně jeden z principů toho post internetového umění, že vyloženě se člověk nechává zahlcovat tou hromadou těch věcí. Nebo jeden z principů.

K (vyučující výtvarné výchovy): (...) tak jak to máte s nudou. Máte čas se nudit?

Studentka 2: No nemáme, ale nemáme taky čas vlastně vůbec na nic. (...) přijdu domů a řeknu – jo dobře, tak se kouknu třeba na Instagram a jsem tam třeba hodinu, to je úplně šílený. Nebo ne hodinu, ale třeba 45 minut a za tu dobu bych mohla stihnout něco jinýho (...)

Příloha 1: přepis besedy s umělcem (David K.), s. 20 - 21

Otázky položené na začátku projektu byly: Jaká úskalí mohou vzniknout při použití současného (právě probíhajícího) umění ve výuce výtvarné výchovy? Jakou mají žáci (studenti) znalost a zkušenost s tímto uměním a zda jsou obsahy i formy současného uměleckého dění ve výuce aplikovatelné?



V tomto případě se studenti zaměřili na moralizační efekt celého projektu a ve svých reflexích mluvili především o tom, jak si začali uvědomovat množství obrázků a také nebezpečí některých nepromyšlených kroků na internetu. Jedna ze studentek, která ve skupině vytvořila dvojici fotografií s názvem *Don't waste Your Time*, se při závěrečném rozhovor přiznala, že po ukončení tohoto dlouhého projektu zrušila svůj účet na instagramu. Další z nich si začala kontrolovat Hashtagy, které k fotografiím dává, aby se při vyhledávání neobjevily v nevhodném kontextu.<sup>52</sup> S paralelní třídou jsme pro změnu došli k rozhovorům o důležitosti nudy pro vývoj člověka.

To co jsem jakožto *digital immigrant* předkládala jako východisko pro výtvarná díla, přijímali *digital natives* jako prostředek mediální výchovy. Při vnášení aktuálních témat do vyučování je tedy zásadním problémem mylný dojem, že toto mladé a aktuální dění budou studenti vnímat stejně jako jen o něco málo starší autoři. Propast mezi vnímáním trendů mezi blízkými generacemi je však větší, než by se mohlo na první pohled zdát. Tuto propast je třeba si uvědomovat a předkládat tak obsahy s ohledem na zkušenosti studentů, což vyžaduje důkladné a nepřetržité studium kultury vyučované generace.

## **Závěr (k výzkumným cílům dotazníku a besedy)**



Na některé části položených otázek bylo již odpovězeno v textu. Nezbývá než tyto odpovědi shrnout.

Zavedení současného umění do výuky výtvarné výchovy může přinášet mnoho problémů, které se váží především na mladou a méně zkušenou soustavu autorů, s jejichž díly je možné pracovat. Zároveň vzniká jakási fata morgana generační blízkosti, tudíž se mohou tvořit překážky při přenosu obsahů. Studenti mají často přehled o tradičním umění, tedy i o tradičně uznávaném umění 20. století, které je zakotveno v Rámcových vzdělávacích programech pro gymnaziální vzdělávání. Mají tedy na čem stavět, pokud jsou konfrontováni s uměním, které reflektuje tradiční formy (malba, socha,...) a obsahy (náboženství, žánrový výjev,...).

---

<sup>52</sup> Příloha 2: přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. 16



Ve chvíli, kdy se objekt zájmu odráží od něčeho mladšího, a jejich obsah a forma tedy pluje ve vakuu studentské neznalosti kontextů, může být složité představit významy tak, aby nedošlo k zahlcování informacemi, ale k porozumění. Dalším úskalím je rychlost doby. Kromě rychle se měnících názorů na věc, je větším problémem nekonečné nabývání materiálu, se kterým může vyučující pracovat. Jako příklad uvedu výše zmíněnou umělkyni Amalii Ulman, o které jsem se dozvěděla až dlouho po ukončení projektu. Ve chvíli, kdy jsem si pročetla všechny dotazníky a našla jsem výpověď, která se přímo pojí k této instagramové performanci, pociťovala jsem lítost, že jsem ji nemohla použít v hodinách výtvarné výchovy. Nepochybně by se to stalo zdrojem pro další diskusi. Do jisté míry jsem byla při vedení projektu řízena principem náhodných nálezů. Stejně tak tomu bude u učitele, který se rozhodne pracovat s aktuálním uměním, ale netuší, co jím tou dobou bude.

Zkušenosti studentů se současným uměním jsou ovlivněny jak vedením hodin, tak jejich osobním zájmem. Výsledky výuky výtvarné výchovy nejsou postavené na zkoušení a podobných výkonových formách evaluace, proto jsou studenti poháněni především svým vlastním zájmem, což výrazně ovlivňuje jejich povědomí o aktuálním dění.<sup>53</sup>

Přes tyto problémy přijímali studenti současné umění dobře. Především onen odklon od tradičních principů umění, které přímo odrážejí i principy výuky, pro ně byly pro ně osvěžením. S obsahy děl však velká část účastníků nesouhlasila, ale nenašla odvahu projevit názor osobně při besedě.

---

<sup>53</sup> Příloha 2: přepis besedy s umělcem (Martin K.), s. 15



SIX'N'FIVE, SOMA FOR CATALOGUE



NKIRUKA OPARAH

## KATEGORIE A (ZŠ) - KONKRÉTNÍ PROJEY POST INTERNETOVÉHO UMĚNÍ

### VRSTVENÍ

5. ročník ZŠ (10 – 11 let)

**Časová dotace:** 2 x 90 minut

**námět:** vrstvení obrazových vjemů v době vizuálního smogu (ve veřejném a virtuálním prostoru)

**Klíčová slova:** internet, post internet art, google images, koláž, vrstvení, intervizualita

**cíl:** Seznámit žáky s projevy současného umění a s principy virtuálního světa (vrstvení, hromadění informací). *Obogatit žákovu znalost o novou výtvarnou techniku.*<sup>54</sup>

**Výtvarný úkol:** realizovat obraz, za pomoci postupného aplikování rozdílných technik (koláže, malby a kresby).

**Motivace:** seznámení s dílem skupiny Six'n'five a diskuse na téma „co vidím“, co si myslím, že vidím“. Ukázka koláží Nkiruka Oparah. Rozhovor o vyhledávání informací na internetu (google images).

**Technika:** koláž, malba, kresba

**Materiál:** papíry A4, A3 (dle výběru), materiál na koláž, lepidla, nůžky, tempery (příslušné materiály k malbě), pauzovací papír, tenké černé fixy (kresba)

**Instrukce:** Z dostupných materiálů vytvořte koláž. K její realizaci si vyberte 1 – 3 barvy. Pokuste se použít co nejméně konkrétní (nejvíce abstrahované) části ke koláži (viz probírané dílo Six'n'five). Část hotové koláže překryjte malbou (geometrický tvar, nefigurativní). Na pauzovací papír nakreslete libovolný motiv. Inspirujte se vaším dílem (barvou, koláží, co vám tvary připomínají). Kresbu umístěte na koláž/malbu a přilepte.

**Obsah a zaměření reflektivního dialogu:** porozumění tématu (vizuální smog, vrstvení)

**vazba na výtvarné umění:** post internet art, Six'n'five, Nkiruka Oparah<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Zde vycházím z informací od třídní učitelky, která s žáky koláž doposud nezkoušela.

<sup>55</sup> Nkiruka Oparah in: GUP magazine [online]. [30: 6: 2016], dostupné z <http://www.gupmagazine.com/portfolios/nkiruka-oparah/nkiruka-oparah>



UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ

N: já jsem vám chtěla ukázat, co se dnes líbí lidem v současném umění. Rozumíte tomu, když říkám současné umění?

Žák 1: ano, to jsou takové čmáranice.

N: No, dejme tomu.

Žák 2: To je abstraktní umění.

N: Takže jste se s pojmem abstraktní umění už setkali? Zkusí mi někdo vysvětlit, co to znamená?

Žák 3: To je, když namalujete něco, co není konkrétní věc.; to je když je to to hatli patli.

Žák 4: to je, když je to hodně barevný a jsou to takový čtverce a kolečka a ták.

Příloha 6: transkript hodiny (5.ZŠ)

**Očekávaný výstup z RVP:** Užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku, v plošném vyjádření linie a barevné plochy.

**Dílčí výstupy:** Vybírá materiál na základě stanovených formálních i obsahových podmínek. Reflektuje a odůvodňuje svá rozhodnutí, pokud se od zadání liší. Na základě vlastní zkušenosti vybírá vhodné téma figurativní kresby jako kontrast nebo doplněk k abstraktnímu „podkladu“.

**Průřezové téma:** mediální výchova

### **Reflexe a průběh hodiny:**

Projekt probíhal v několika vyučovacích blocích (2 x 90 minut, + možnost dodělán v dalším vyučovacím bloku). V každém z nich bylo zadána jiná výtvarná technika, o které jsem se v úvodu nezmínila. Důvody k takovému řešení byly dva. Za prvé by bylo velmi náročné postup vysvětlit žákům tak, aby mu všichni porozuměli a zachovali do dalšího týdne, za druhé ono mysteriózní očekávání korespondovalo s preferovanými cíli (onen princip vrstvení by nefungoval, pokud by žáci předem věděli, že část jejich díla bude zakryto).

Na začátku první hodiny jsme s žáky diskutovali o moci internetu a jeho dostupných informacích. Na otázku, co na internetu hledáme, žáci odpovídali, že hry, informace do referátů a domácích úkolů a obrázky. Jeden z chlapců odpověděl, že na internetu jsou hlavně „fejky“ (fake = falešný; padělek; podvodná informace). Přestože většina žáků kývala na otázku, zda rozumí slovu fake, vysvětlila jsem jeho význam. S žáky jsme následně hovořili o množství obrazových materiálů, které nás zavalí při procházce virtuálním prostředím internetu. Následně jsem třídě ukázala jedno z děl umělecké skupiny SIX'N'FIVE. Žáci netušili, co přesně vidí, neboť ukázaná fotografie pracuje s oním matením diváka. Na tomto příkladu jsme si vysvětlili, co znamená slovo abstraktní. Jejich znalost tohoto termínu však byla překvapivě vysoká.

Po tomto úvodu bylo již žákům vysvětleno zadání. Práce byla náročná jak technicky, tak na organizaci. Moje nezkušenost a zároveň to, že žáci s koláží prakticky nepracují, způsobilo, že v učebně vznikl chaos, který zaměstnal mou pozornost. Přesto se zde otevřelo několik zajímavých rozhovorů přímo mezi samotnými žáky.





Žák: Paní učitelko,  
nejsem úplně mimo, když tam  
tu Monu lisu dávám?

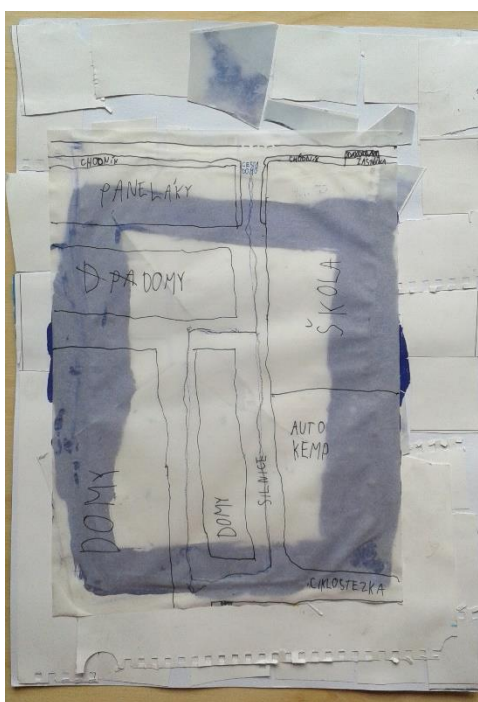
N: no nejsi, tohle dokonce  
jeden umělec dělal, jmenoval  
se Kolář.

Žák: Ajó, toho znám, to je jak  
rozstříhal toho krále Davida na  
tenký proužky a pak je zpátky  
zas poskládal.

Příloha 6: transkript z hodiny  
(5.ZŠ)



UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, PŘÍKLAD  
ODMÍTNUTÍ REALIZACE 3. KROKU



UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE



Během procházení mezi lavicemi jsem zaslechla, jak žák 3 vysvětluje svému spolužákovi, že „abstraktní umění, to je takový to hatli patli. Pak za to ten umělec dostane třeba milion.“<sup>56</sup>

Během hodiny jsem měla potíž se zájmem o práci u jednoho žáka. Zeptal se mě, jestli může rozstříhat tu Monu Lisu a nalepit jí na obraz – dovolila jsem mu to, ačkoliv se to vymykalo mému zadání. Za chvíli se ptal, jestli není úplně mimo, když tam tu Monu lisu dává.

← I v tomto případě bylo pro mě velkým překvapením, jaké mají žáci zkušenosti a znalosti. V reflektivním dialogu jsem se mimo jiné zeptala koho to (ne)bavilo a proč. Ačkoliv si tato velmi jednoduchá (až nebezpečná) otázka kladla za cíl zjistit, jakým způsobem mám navazující hodinu uchopit (projekt bylo důležité dodělat s vhodnou motivací), odpovědi vystihovaly jejich pohled na umění jako na nedosažitelnou laťku: *Mě to nebavilo, protože mi to nešlo, protože já na to nejsem dostatečně umělec.*

Ve druhém vyučovacím bloku jsme si v motivační části zopakovali výsledky diskuse z minulého týdne. Ukázala jsem si obrazový materiál, na jehož základě žáci pracovali a přidala jsem práce umělkyně Nkiruka Oparah. Opět byla rozvedena diskuse na téma, co vidíme (co si myslíme, že vidíme), zda je možné poznat, odkud umělkyně pochází (dle vizuálních kódů v dílech) a podobně. Následnou práci jsem zadávala individuálně nebo v malých skupinkách, neboť díla byla v různých stádiích rozpracovanosti. V mnohých případech jsem tak mírně upravovala zadání, dle požadavků či možností žáka. Zpětně si uvědomuji, že některé ústupky vyvolávaly nepochopení a zlobu u žáků, kteří dodržovali má stanovaná pravidla. Zároveň si nejsem jistá, zda by bylo dobré nutit žáka ke konkrétnímu kroku, když jeho pohnutky evidentně nejsou „lenost“ nebo „provokace“. Pro příště by bylo dobré určit a napsat na tabuli jasná kritéria hodnocení.

V závěrečné reflexi jsem se zaměřila na onen princip vrstvení a přirovnání k zásobě vizuálního materiálu na internetu. Po většinu času jsem mluvila já, neboť žáci tomuto podobenství pravděpodobně příliš nerozuměli. Přesto (díky vzniklým formálním i neformálním rozhovorům) považuji vyučovací hodiny za úspěšné.

---

<sup>56</sup> Příloha 6: transkript hodiny (5. ZŠ)



DIS, BY MAJA CULE, INTERN



*DIS, SHOES IN SHOES*



MARK HOROWITZ, OVERBOARD, 2014

## NÁVRH OBJEKTU

7. a 9. ročník ZŠ (12 – 13, 14 – 15 let)

**Námět:** prodejní artikl jako umělecké dílo / umělecké dílo jako prodejní artikl

**Klíčová slova:** post internet art, tradiční technika, ~~umění nových médií~~, produkt, e-shop, internet

**Cíl:** Seznámit žáky s projevy současného umění; se základy kresby.

**Výtvarný úkol:** Kresba (návrh) objektu, který by byl zároveň uměleckým dílem (sochou, objektem) a zároveň prodejním artiklem.

**vazba na výtvarné umění:** post internet art, Skupina DIS, six'n'five, (dadaistický objekt), Marc Horowitz

**Motivace:** Ukázka zvláštních objektů z produkce skupiny DIS. Diskuse na téma současné umění, (připomenutí předchozí hodiny – diskuse na téma současného umění). Diskuse o nakupování přes internet. Vymyslet společnou ideu třídního e-shopu, který by později určoval zaměření a sortiment.

**Materiály:** papíry, klasická měkká tužka nebo rudka, různé předměty

**Didaktické postupy, instrukce:** vytvoření objektu z nabídnutých předmětů tak, aby vznikl předmět/socha, která zároveň funguje jako zboží; kresba frontálně vedená diskuse, individuální konzultace během práce, některé postupy před celou třídou; z nabídnutých předmětů vytvořte objekt, který by mohl fungovat prodejní artikl

**Obsah, zaměření reflektivního dialogu:** co si myslíte o současném umění? (Jaký je váš vztah ke klasickým technikám vs. experimentální techniky? ), význam či funkce jednotlivých předmětů

**Očekávaný výstup z RVP:** Ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření. (pro ověření tohoto očekávaného výstupu je třeba se v reflektivní části zaměřit na význam a funkci jednotlivých předmětů v kontextu kulturně-sociálního prostředí, do kterého jsou určeny)

**Průřezové téma:** mediální výchova



DIS, BY LIZZIE FITCH, MOBILE TRASH CAN

N: Zkusí mi někdo ten předmět popsat?

Žákyně1: To je praktický, to chci. To je koš na kolečkách.

N: No a ještě něco?

Žákyně 2: Jezdící židle, na který je přidělanej koš.

N: a když vám řeknu, že je to socha, která je považovaná za současné umění, co mi na to řeknete?

Žákyně 1: Já myslím, že je to dost super, praktický.

Žákyně 3: hm, mě se to docela líbí.

Příloha 7: transtript (7/II. ZŠ)



UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, 7. ZŠ

## Reflexe a průběh hodiny:

Zadání bylo vyzkoušeno ve dvou třídách (7. a 9. ročník ZŠ), z nichž v jedné jsem vyučovala podruhé. V sedmém ročníku jsem navazovala na předchozí vyučovací blok (*Multiplikace gesta*), ve kterém jsem se žáky vedla plodnou diskusi o podobách současného umění.<sup>57</sup> Před samotným představením umělců, kteří byli východiskem pro výtvarný úkol, jsem žákům ukázala jedno z děl.

Ačkoliv se jednalo o kontroverzní umělecké dílo, většina žáků vyjadřuje souhlas, někteří jsou neutrální. Nikdo nebyl „pobouřen“ a nesnažil se protestovat proti umělecké hodnotě sochy.

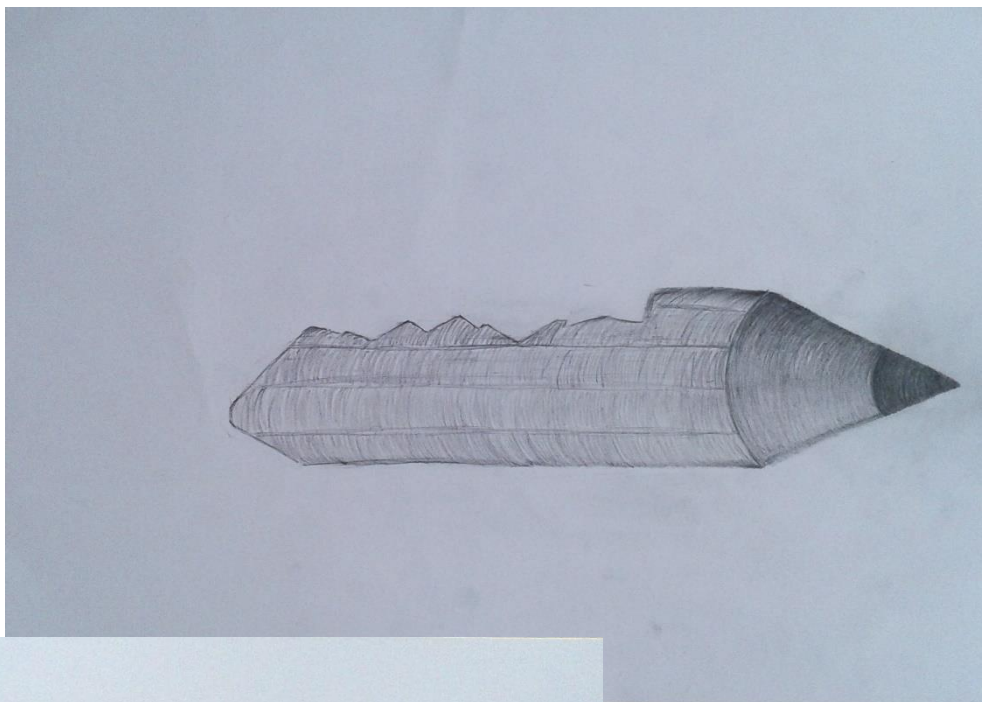
Devátý ročník jsem naproti tomu učila poprvé a navíc bez přítomnosti vyučující, která onemocněla. Během úvodního rozhovoru jsem se také dozvěděla, že žáci nepočítali s mou přítomností. To zajisté zkomplikovalo průběh hodiny. Další podstatnou odlišností byla mlčenlivost nejstaršího ročníku, se kterým tedy nebylo možné rozvinout tak hlubokou diskusi o současném umění. Jejich odpovědi se tedy omezili na krátké úsečné věty, případně mlčení. Na úvodní otázku, jak si myslí, že vypadá současné umění (konkrétněji malba), žáci odpověděli, že je abstraktní.

Podstatnou částí motivace byla ukázka děl umělecké skupiny DIS. Společně se žáky jsme se pokusili určit, co vidíme a k čemu tyto předměty slouží. Upozornila jsem, že se jedná o předměty, které jsou určeny k prodeji a jejichž autoři jsou umělci, tudíž jsou též považovány za originální umělecká díla. Neověřila jsem si, zda všichni této skutečnosti porozuměli. Při zadávání úkolu došlo k nepřesnému vysvětlení rozdílu mezi zátiším a navrhnutím objektu. Zvolená technika kresby (na rozdíl od tvorby samotného objektu) měla žákům usnadnit realizovat některá fantaskní propojení či zapojit do návrhu libovolný předmět.

Samotnou realizaci (s ohledem na původní přípravu a vedení motivační části) považuji za relativně zdařilou, neboť žáci pracovali tak, jak jim zadání umožňovalo. Proto zde navrhuji změny, které se týkají základní struktury hodiny. Žáci plně neporozuměli zadání navrhnout předměty, které by bylo možné prodávat na internetu. Tyto předměty by balancovaly na hraně mezi uměním a zbožím, podobně jako je tomu u skupiny DIS. Proto jsem navrhla změnu, která se zaměřuje právě na ony e-shopy.

---

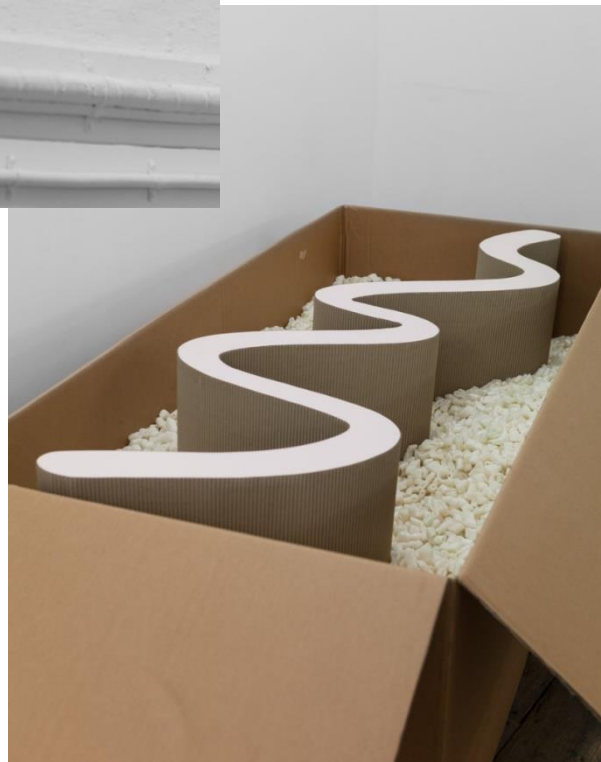
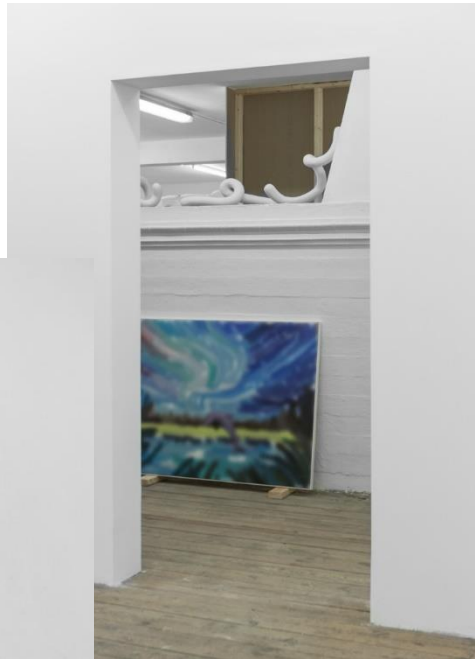
<sup>57</sup> Příloha 5, transkript hodiny (7. ZŠ + kódování)



UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, 9. ZŠ

Třída (nebo několik skupin) by se během motivační části společně dohodla na zaměření internetového obchodu, což by později sloužilo jako opěrný bod při vymýšlení jednotlivých předmětů. Bez tohoto bodu se žáci zaměřili spíše na samotné „zátiší“ s předměty, než na samotnou myšlenku.





JONAS LUND, 2015



## MULTIPLIKACE GESTA

7. ročník ZŠ (12 – 13 let)

**Námět:** malířská gesta a jejich multiplikace v současném (post internetovém) umění

**Klíčová slova:** post internet art, současné umění, gesto, grafické techniky, akční malba

**Cíle:** Přiblížit [žákům konkrétní projevy současného výtvarného umění](#). Za pomoci jednoduché grafické techniky, žáky seznámit s proměnou živého malířského gesta k mechanizovanému dílu (současné tvorby). [Seznámit žáky se základními grafickými postupy a principy](#).

**Výtvarné úkoly:** multiplikace malířského gesta; transformace m. gesta do zjednodušeného tvaru; zasazení motivu do formátu

**Motivace:** diskuse o současném umění; ukázky umění (Georges Mathieu vs. Jonas Lund). [Vyhledávání rozdílu mezi malířským gestem v době abstraktního expresionismu \(možnost i starších uměleckých děl\) a v době reprodukovatelnosti a digitální manipulovatelnosti uměleckých děl](#).

**Techniky:** malba, tisk, přenos tvaru přes pauzovací papír, řezání, lepení

**Materiál:** čtvrtky A3, kartony A5, řezáky, nůžky, lepidlo, temperové a akrylové barvy, štětce/ válečky, tužky (měkké), pauzovací papír

**Postup:** gestická malba, výběr konkrétního tvaru (motivu), přenos tvaru přes pauzovací papír na karton, vytvoření matrice (vyříznutí kartonu a přilepení na pevnou podložku), tisk na papír formátu A3

**Didaktické postupy a instrukce:** [Namaluj jeden nebo více tahů štětcem \(svobodných malířských gest\) na papír. Vyber část, která se ti zdá jako zdařilá, přenes ji na karton přes pauzovací papír. \(Vytvoř matrici k tisku.\) Po vytvoření matrice tiskni různé kompozice v libovolných barvách za pomoci tohoto jediného tvaru. Popis jednotlivých kroků na tabuli \(kroky 1-5\) – 1\) tahy štětcem, 2\) přenos přes pauzovací papír, 3\) vyříznout, 4\) nalepení \(vytvoření matrice\), 5\) tisk; demonstrace konkrétních technologických kroků \(přenos tvaru přes pauzovací papír\)](#)

**Obsah a zaměření reflektivního dialogu:** porozumění tématu; reflexe konkrétního projevu v současném umění (multiplikace gesta)



CAMILLE HENROT, THE PALE FOX, 2014-2015



HELEN MARTEN, GUILD OF PHARMACISTS, 2015



DOM SEBASTIAN, SCENT/ FRUIT COLLECTION

## RVP

**očekávaný výstup:** Interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků ([hodnota malířského gesta v době abstraktního expresionismu a v době technické reprodukovatelnosti](#))

**dílčí výstupy:** Charakterizuje některé principy současného umění. Osvojil si základní grafické principy. Ovládá technicky náročné postupy.

**Průřezové téma:** mediální výchova

**vazba na výtvarné umění:** post internet art, Jonas Lund, abstraktní expresionismus, gestická malba, Georges Mathieu, [Dom Sebastian](#), [David Krňanský – Sedmiruký kouzelník](#), [Helen Marten \(instalace guild of pharmacists\)](#), [Camille Henrot \(The Pale Fox\)](#)

## Reflexe a popis hodiny:

Samotné práci předcházela dlouhá diskuse na téma současného umění. Abych žákům přiblížila výtvarný úkol, zeptala jsem se nejdříve, jestli ví, *co je to gestická malba*. Žáci se zprvu báli sdílet vlastní názory a představy, ale poté, co jeden z žáků vypověděl (dle jejich názoru nepravděpodobnou odpověď), že: *To je když uděláme nějaký gesto štětcem na papír. – (žáci se smějí - myslí si, že žák řekl nesmysl)*, uvolní se.<sup>58</sup> Díky tomu byla výuka bohatá na postřehy žáků, které reflektovaly jejich vidění světa. Během úvodního motivačního rozhovoru jsem ukázala několik vizuálních a audiovizuálních reprodukcí děl. První byla ukázka práce Georgese Mathieua a jeho malířských performancí.<sup>59</sup> Videozáznam se zdál být vhodný, neboť zde umělec nepracuje tak jak je pro něj typické, ale využíval potenciálu jediného tahu štětcem na skleněnou tabuli, a proměnil tak malbu v představení. To se však později ukázalo jako nesprávná volba. Žáci nerozuměli, proč jim ukazuji malbu na sklo, a proč se jim pokouším vysvětlit pojem performance, když se v samotném výtvarném úkolu tyto výrazové prostředky neobjevují.

---

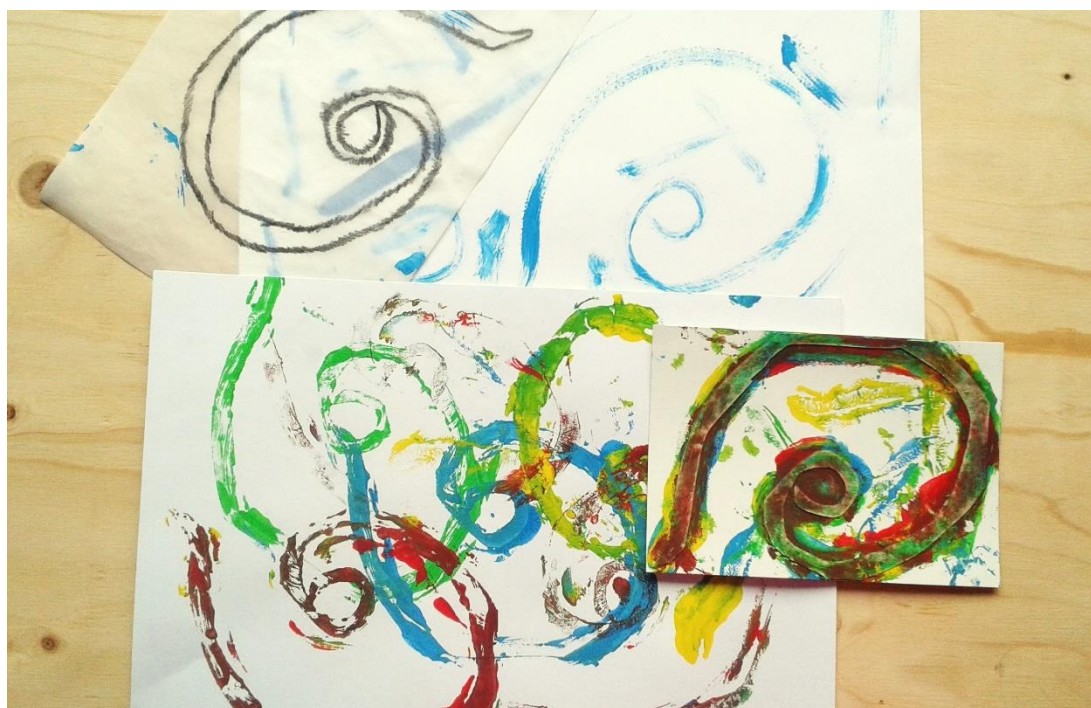
<sup>58</sup> Příloha 5: transkript hodiny (7. ZŠ) + kódování

<sup>59</sup> Georges Mathieu: úvodní část videa (0:00 – 0:52), in: YouTube [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=Dsn5BnsK1cE>



Žák 1: (současné umění je) barevný – hodně věcí spalaných dohromady.

Příloha 5: transkript hodiny (7. ZŠ) + kódování



UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ

Důvodem, proč jsem vybrala tuto audiovizuální motivaci, byl strach, že bez ní žáci nebudou schopni svobodné gestické malby. S odstupem bych však zvolila jednodušší obrazový materiál a pokusila bych se zavést rozhovor na jejich vlastní abstraktně expresionistickou tvorbu/pokusy v hodinách výtvarné výchovy. Dle jejich reakcí během tvorby se ukázalo, že s výtvarnými úkoly podobného typu mají zkušenosti, proto by jim malba jednoduchého gesta nedělala potíže. Naopak je vybraný materiál zmátl. Chybělo také kvalitní vysvětlení propojení mezi gestickou malbou a současným uměním.

Poté jsem se v ukázkách přesunula k současnému umění. Otázku *jak si myslí, že vypadá současné umění*, odstartovala nejzajímavější etapa (alespoň z hlediska mého zájmu o žákovských představách o současném uměleckém dění) celého vyučování. Dle zachycených popisů si žáci pod tímto pojmem představují často malbu a to v abstraktní a expresionistické formě.

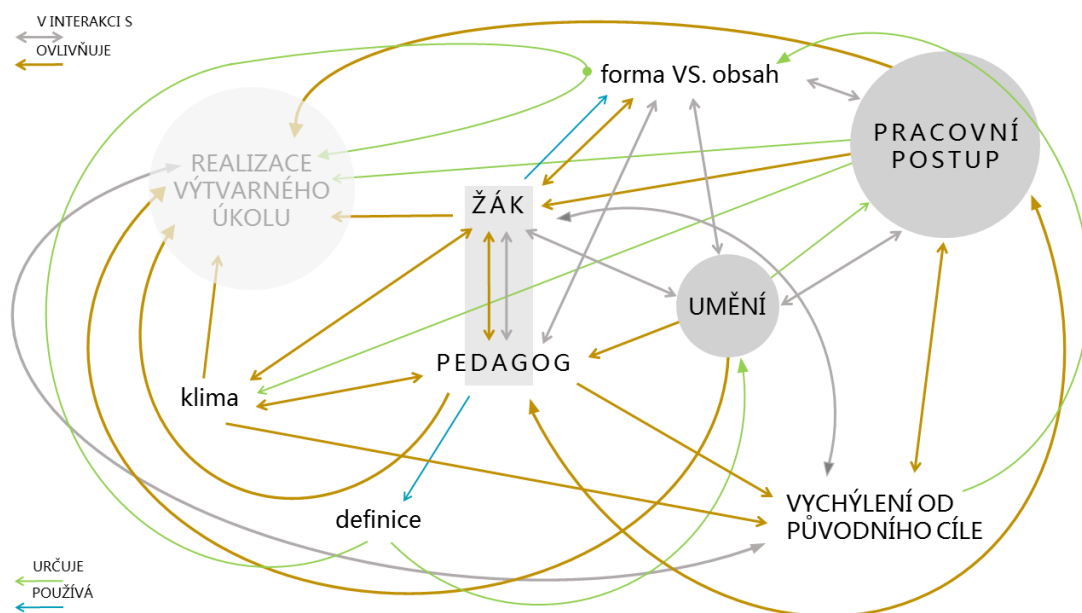
Žáci pracovali samostatně v individuálním pracovním tempu, proto bylo nezbytné veškeré postupy opakovat a demonstrovat v přítomnosti menších skupinek žáků. K tomu také nahrával fakt, že žáci sedmého ročníku patří k „nejživějším“ na škole. Nedostatečné ohraničení kázně pak způsobovalo hlučný, přesto tvůrčí průběh vyučovacího bloku.

Z důvodu vlastní nezkušenosti jsem si však nechala ujít příležitost rozvinout diskusi i v reflektivní části hodiny, kde jsem se soustředila na pracovní postup, který se zdál být nosným. *Samotná technika výtvarného úkolu však zavedla celou hodinu k jiným významům, než bylo cíleno, přesto je hodina zdrojem mnohých informací.*<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Hodina se stala základem pro výzkumnou sondu.





## DRUHÁ ÚROVEŇ KÓDOVÁNÍ

Žák
Umění
Pracovní postup
Pedagog
Forma VS. Obsah
Realizace výtvarného úkolu
Vychýlení od původního cíle
Definice
Klima

## POČET KÓDŮ V KATEGORII

22
16
12
10
9
7
7
2
2

## VÝZKUMNÁ SONDA<sup>61</sup>

V rámci výuky na základní škole jsem pro realizaci sondy zvolila kvalitativní výzkumnou metodu pedagogického akčního výzkumu, která se stala protipólem dotazníkům a besedě realizované na gymnáziu. Rozebíraným blokem výtvarné výchovy se stala výše rozebíraná hodina s názvem Multiplikace gesta. Jednalo se o koedukovaný sedmý ročník křesťanské základní školy, tedy o děti ve věku 12 – 13 let. Díky charakteru školy má většina tříd malou kapacitu, tato třída je však ve škole (alespoň na druhém stupni) nejpočetnější – 22 žáků. To, ve škole, která je uzpůsobena na menší počet žáků, způsobuje značné problémy. Například učebna výtvarné výchovy je při jejich výuce přeplněna a motivační části hodiny bylo potřeba realizovat v jejich kmenových, bohatě vybavených, učebnách. Ze zmíněných důvodů je práce v sedmém ročníku náročnější na udržení kázně i struktury hodiny, což odhaluje následující sonda.

### Metody sběru a vyhodnocování dat:

Mezi použité metody sběru dat, jsem zařadila zúčastněné pozorování a následný transkript hodiny, který byl doplněn poznámkami kolegyně z pozorování výuky. K přepisu dění v hodině jsem připojila přípravný dokument a následnou reflexi. Fotografie považuji spíše za ilustrační materiály, o které se ve výzkumné sondě neopírám. K vyhodnocení dat sloužilo otevřené kódování, do kterého se zapojila i zmíněná kolegyně. Na základě pojmů sekundárního kódování byla vypracována vztahová mapa, tedy zásadní materiál pro vznik závěrů.<sup>62</sup>

### Popis dat, analýza a interpretace:

Výtvarný úkol **Multiplikace gesta**, který byl prováděn v sedmém ročníku ZŠ, je zde zástupným didaktickým provedením pro tuto skupinu. Mezi stavební kameny analýzy transkriptu hodiny se dostaly pojmy **žák, umění, pracovní postup, pedagog, realizace výtvarného úkolu a vychýlení od původního cíle**. Mezi další skupiny pak patří také **klima, definice a forma VS. obsah**.

---

<sup>61</sup> Viz Příloha 5: transkript hodiny (7. ZŠ) + kódování

<sup>62</sup> HENDL, J. *Kvalitativní výzkum, základní teorie a aplikace*, Praha: Portál, 2016<sup>4</sup>

### důležitost kódů na základě vztahové mapy

DRUHÁ ÚROVEŇ KÓDOVÁNÍ	POČET KÓDŮ V KATEGORII
pracovní postup	12
žák	22
pedagog	10
umění	16
klima	2
forma VS. obsah	9
vychýlení od původního cíle	7
realizace výtvarného úkolu	7
definice	2



UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ



Pracovní postup v případě této hodiny určuje a ovlivňuje většinu procesů ve výuce. Prostřednictvím umění působí na pedagoga a na jím stanovené didaktické postupy. Zároveň ovlivňuje didaktické postupy a metody, jednotlivé realizace žáků i jejich výpovědi. Pracovní postup, tedy technika, metody, materiály a další, určuje konečnou podobu díla a do jisté míry i výpověď žáka a obsahy, které si žák z hodiny odnese. V předložené hodině žáci nejvíce diskutovali o způsobu JAK realizovat zadání, než CO zrealizovat. Časté interakce mezi žáky a vyučující způsobily celkové stočení komunikace k tématu pracovního postupu. Konečná reflexe se vyhnula tématům současného umění a zůstala opět u použitých výtvarných metod.

Realizace výtvarného úkolu je naopak upozaděná, neboť se plně podřizuje procesům v hodině, a to jak mezi žáky, pedagogem a jimi vytvořeným klimatem, tak složce ve které hraje hlavní roli umění, výtvarný úkol a jeho pracovní postup.

Zdánlivě nedůležitým prvkem je pojem Obsah VS. Forma, který však v tomto případě hrál velkou roli při interpretaci cílů hodiny. To jaké práce žáci na konci hodiny odevzdají, výrazně závisí na upřednostnění obsahové nebo naopak formální stránky výtvarného úkolu. Způsob jakým je toto upřednostňování ovlivněno, je dáno drobnými nedostatky v didaktických postupech a instrukcích. V tomto případě je v interakci s pedagogem, uměním i pracovním postupem, čímž ovlivňuje výsledky práce.

Jako poslední by bylo dobré věnovat se pojmu umění, které bylo v tomto případě východiskem pro výtvarný úkol multiplikace malířských gest. Ačkoliv se „umění“ původně zdálo jako dominantní bod ve struktuře hodiny, a to nejen protože se jedná o zdroj inspirace, ale i díky silné diskusi o umění na začátku hodiny, nakonec se ukázalo jako méně určující, než pracovní postup. Nezodpovězenou otázkou zůstane, zda by se umění posunulo do středu zájmy, kdyby byla hodina vedena jinak. A to aniž by se ztratila nosná linie hodiny, která je důležitá pro dodržení technologických postupů.

Fascinace pracovním postupem mě přivedla k domněnce, že internet a virtuální prostor pro realizaci, byl vyčerpán velmi rychle a do tvory současných umělců, hlásících se k fenoménu post internetu, patří fyzická realizace, hmotné projevy a k nim se vážící jasné pracovní postupy a technologie. Stejně přelévání modelů uměleckých principů ovlivnilo i můj výběr výtvarných úkolů. Zatímco se studenty gymnázia (letní semestr 2015) jsem se zaměřovala na fotografii a její život ve virtuálním prostoru,



po proniknutí do tématu jsem se zaměřila na úkoly hmotné, fyzické. To zda byl tento princip i v pozadí odučené hodiny nemohu potvrdit bez důkladnějšího výzkumu. V každém případě jsem ony objekty a fyzické výtvarné výstupy prezentovala již v začátku hodiny, tudíž se po celou dobu „vznášel přízrak“ manuální práce.

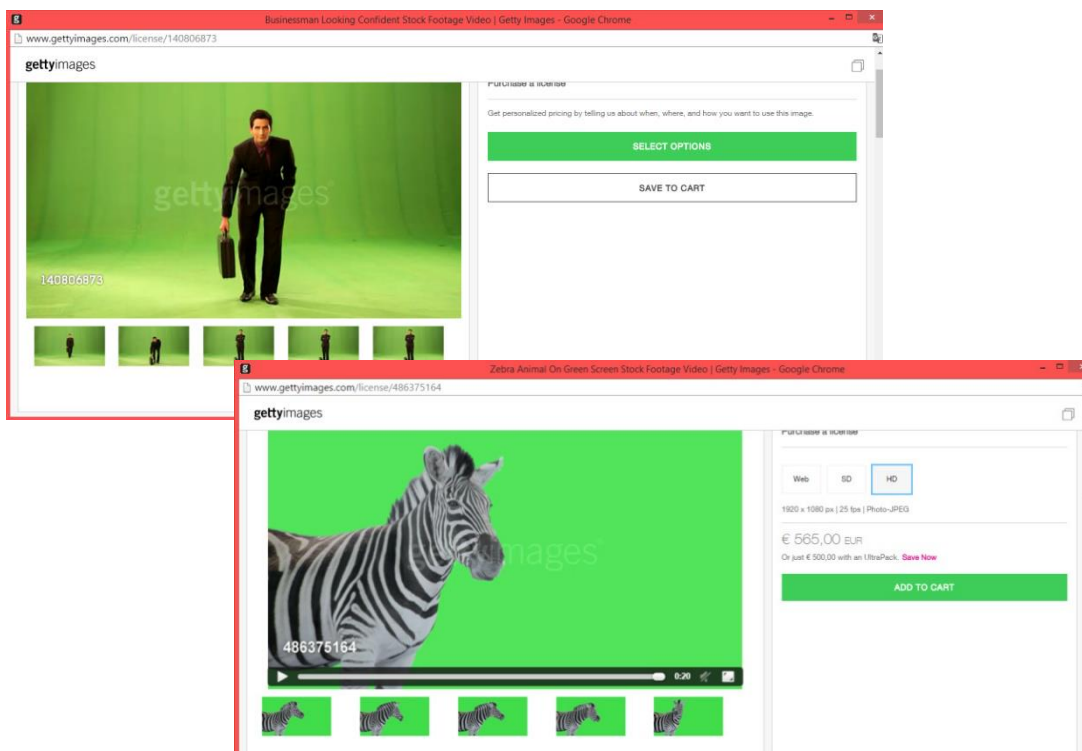
## **ZÁVĚR**

Pozorovaná hodina nebyla vedená zkušeným pracovníkem, proto je sonda hodnotná především jako reflexe pedagogických postupů. Stejně tak poukazuje na mezery v samotné didaktické transformaci tématu, která mohla být zaměřena více na technickou reprodukovatelnost stylizovaného znaku, než na mechanickou multiplikaci postrádající krok se zaměřením na stylizaci. I v takovém případě by byl velký důraz na pracovní postup a pojmová mapa z takové hodiny by se této mohla podobat. Pracovní postup byl rovněž upřednostňován v další hodině z kategorie A, tedy té, která si klade za cíl zpracovávat konkrétní projevy post internetové umění - Vrstvení, 5. ročník ZŠ.

Osobně mě sonda poučila o opakovaných chybách v procesu výuky a při tvorbě výtvarného úkolu. Zároveň jsem si propojila teoretické poznatky o výuce s praxí. To platí i o poznatcích o post internetovém umění a přehlcním virtuálním vizuálním světem.



RICHARD LOSKOT, EX POZICE, 2014



GETTY IMAGES, GREEN SCREEN

## KATEGORIE B (ZŠ) – NOVÁ MÉDIA

### GREEN SCREEN

5. ročník ZŠ (10 – 11 let)

**Námět:** green screen – „umožnění“ imaginární postavy vstoupit do vysněného prostředí

**Cíl:** Seznámit žáky s novými technologiemi a jejich využitím ve výtvarné tvorbě.

**Klíčová slova:** nová média, imaginace, kresba

**Výtvarný úkol:** kresba imaginární postavy (předmětu) a její symbolické umístění do vybraného prostředí

**Motivace:** ukázka krátkých videí z databáze Gettyimages.com. Rozhovor o funkci a využití technologie. [Ukázka využití této technologie ve výtvarném umění.](#)

**Vazba na výtvarné umění:** umění nových médií, [\(post internet art\)](#), [Richard Loskot \(Color is what is not; Ex position\)](#)

**Materiál:** papíry, tužky, pastelky, lepidlo, nůžky, řezák, zelené pozadí (green screen)

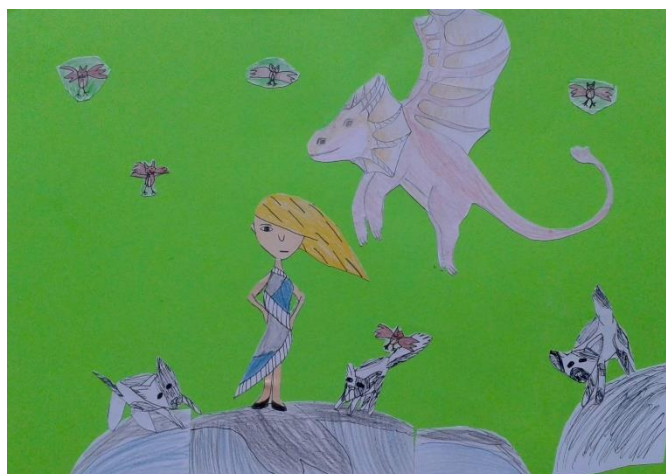
**Instrukce:** Nakreslete svou imaginární postavu (předmět, atd.). Vystříhněte jí a umístěte na zelené pozadí (improvizovaný green screen). Promyslete, v jakém prostředí by se měla podle vás postava objevit.

**Obsah a zaměření reflektivního dialogu:** Zaměření na význam postav a daného prostředí pro žáky. [Co by mohly postavy v prostředí dělat \(jejich charakter a role\).](#)

### RVP

**Očekávaný výstup:** při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky pro jeho nejbližší sociální vztahy

**Dílčí výstupy:** [Uvědomuje si rozdíl mezi vlastní imaginací a vizuální předlohou.](#) Při realizaci úkolu se záměrně vyhýbá barvám, které jsou problematické při práci s green screenem (porozumění technologickým postupům).

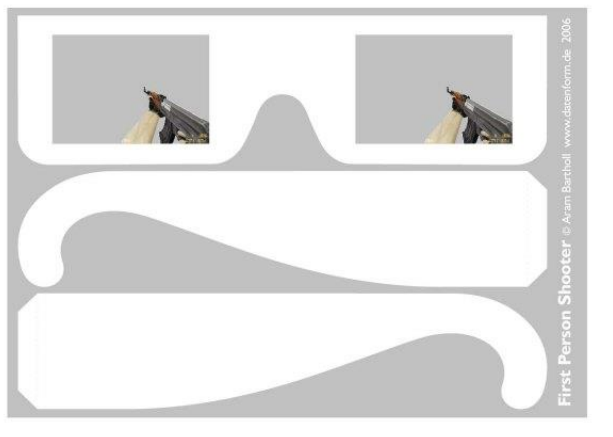


UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, PRÁCE VE DVOJICÍCH

**Reflexe hodiny:**

Úkol probíhal v rámci hodiny, v níž se dodělávaly práce na téma VRSTVENÍ. Pracovala tedy jen část třídy. Žáci byli prostřednictvím ukázky a následné diskuse seznámeni (většina z nich již tento pojem znala, ale nikdo nebyl s to technologii vysvětlit) pojmem green screen. Pracovala jsem s materiálem dostupným na internetové databázi [gettyimages.com](http://gettyimages.com). Poté si vybrali některou ze svých imaginárních postav (nebo jinou, pro žáka důležitou postavu či předmět), nakreslili ji, vystřihli a umístili na zelený papír, který suploval green screen. Součástí úkolu bylo též vybrat prostředí, kam chtějí svou postavu/předmět umístit.

Práce nebyla technicky náročná a na rozdíl od předchozích výtvarných úkolů neobsahovala žádné nové pracovní postupy. Jednalo se pouze o kresbu. Důvod pro takové řešení bylo časové omezení, kdy nebylo možné s žáky rozdělat další projekt a zároveň bylo potřeba dokončit ten předcházející. Vytvořila jsem proto velmi jednoduchý úkol, který se však ukázal jako zdroj jistých informací. Díky jednoduché technice se žáci více soustředili na obsah a ten je díky tomu různorodý a odráží jejich vizuální zkušenosti. Někteří žáci, kteří měli dodělávat předchozí úkol (vrstvení), byli námětem zaujati natolik, že vrstvení nedodělali a vrhli se rovnou na ztvárnění své imaginární postavy. Technologie, se kterou jsem pracovala, nedávala příliš možností, přesto bylo možné v rámci reflektivního dialogu rozvézt možnosti, které nabízejí.



ARAM BARTHOLL, PAPER GLASSES SERIES, 2009 - 2012



UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, PALIČKA NA  
MOBIL + Klapka na oči (K počítači)



## FILTRY

8. ročník ZŠ (13 – 14 let)

**Námět:** vizuální „smog“ a jeho filtrování

**Klíčová slova:** nová média, virtuální svět, vizuální kultura nových médií, filtr

**Cíle:** Seznámit žáky s fenoménem vizuální kultury digitálních médií a jejich působení na rozdílné generace.

**Výtvarné úkoly:** realizace objektu – filtru na jakýkoliv z projevů novomediální vizuální kultury

**Motivace:** Ukázka vybraných GIFů.<sup>63</sup> Diskuse o jejich sdělení a jejich formě (rychlosti, vizuálním kódu, atd.) a jejich působení na rozdílné generace. Diskuse o mobilních telefonech, televizi, internetu, aj., o jejich frekvenci užívání a o jejich specifických vizuálních kódech.

**vazba na výtvarné umění:** Aram Bartholl – Paper Glasses series 2009 – 2012; First Person shooter 2006; Oneohtrix Point Never - Boring Angel<sup>64</sup>

**Techniky:** libovolná technika

**Materiál:** papír, fólie, dřevo, textilie a drobné komponenty z dalších materiálů; nůžky, řezák, spojovací materiál (lepidla, jehla, nit,...); další dostupný volitelný materiál

**Didaktické postupy a instrukce:** Vytvořte objekt – přístroj či filtr, který by pomohl vám nebo jiné osobě filtrovat vybrané projevy vizuální kultury (například snížit rychlost GIFů nebo zamezení nevyžádané reklamy). Myslete především na funkci objektu, (méně na jeho formu).

**Obsah a zaměření reflektivního dialogu:** pro koho je předmět určen, jeho použití; potřeboval bys ke své potřebě také nějaký filtr? Co byste potřebovali v současném světě „odfiltrovat“?

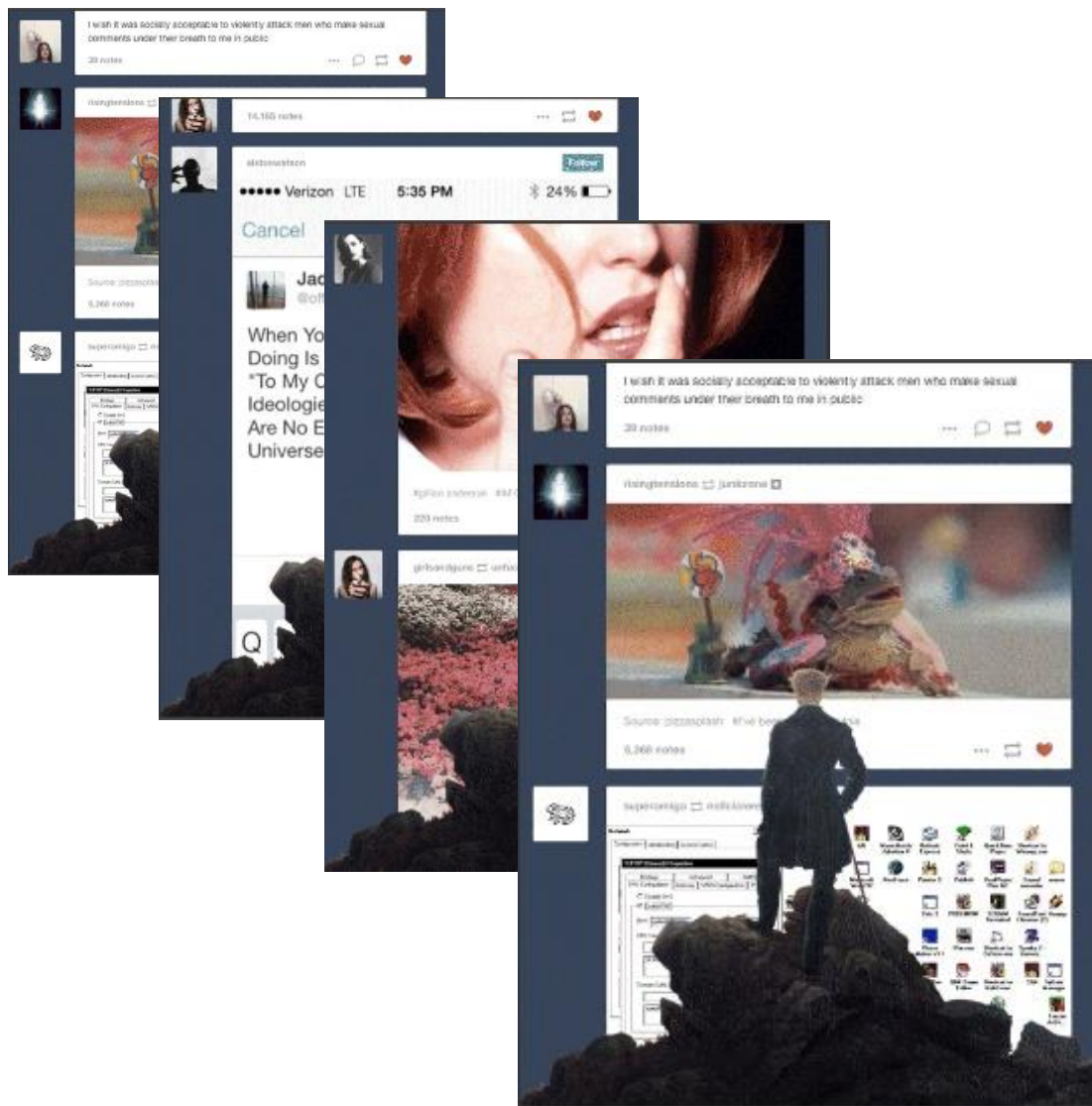
**očekávaný výstup z RVP:** vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření (Žák je schopný realizovat objekt za použití vhodného materiálu a techniky, dle svých předchozích zkušeností. Vybrané materiály i technika korespondují se sdělením, které hotové dílo nese.)

**Průřezové téma:** mediální výchova

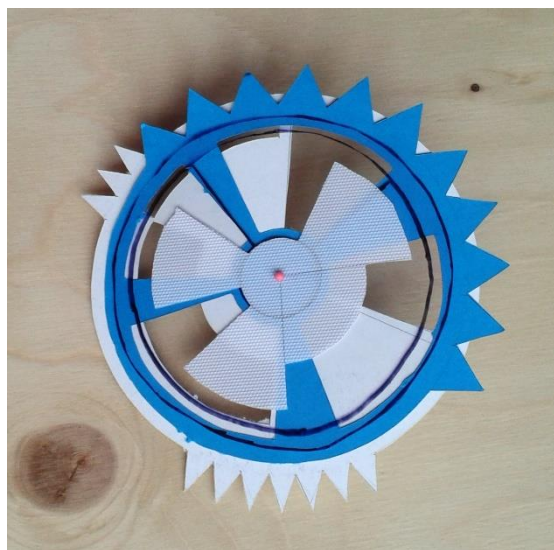
---

<sup>63</sup> GIF= Graphic Interchange Format – označení pro krátkou animaci

<sup>64</sup> Vimeo [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/82021800>



C. D. FRIEDRICH + DREAMBEAM,  
WANDERER ABOVE A SEA OF BLOGS, 2015



UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ

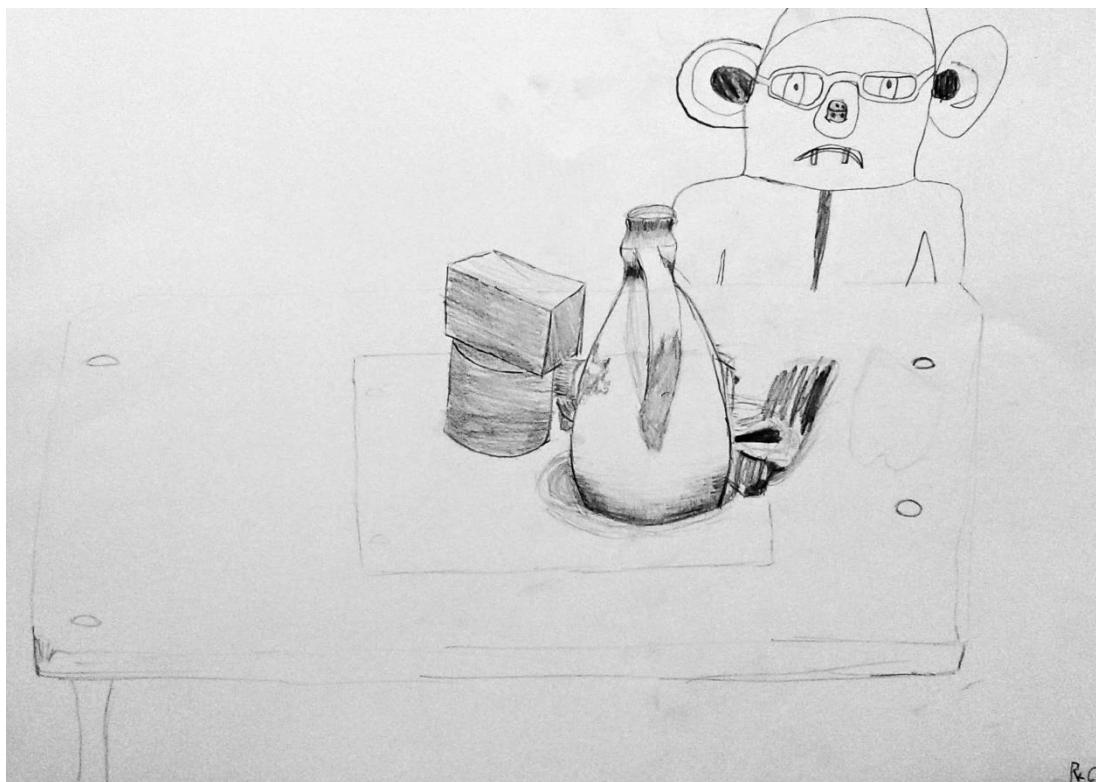
### Reflexe hodiny:

Před zadáním úkolu jsem s žáky vedla krátkou diskusi, která byla motivována ukázkou vybraných GIFů. Některé z nich byly dílem známých autorů, jiné anonymní. Jejich forma i obsah se však shodovali se záměrem připravené motivace. U jednotlivých děl jsem položila otázku, zda dokáží vysvětlit jejich význam. Nosným byl ← GIF kde se slavný poutník z obrazu Caspara Davida Friedricha dívá na zběsile scrollující se sociální síť Twitter. U tohoto artefaktu se rozvinula diskuse na téma rozdílů vnímání digitálního vizuálního jazyka mezi jednotlivými generacemi.

Podstatnou součástí motivace byla též otázka, jakým způsobem tráví volný čas a kolik z něj věnují mobilnímu telefonu a internetu. Stav, kdy žáci tráví čas prostřednictvím aplikací na mobilním telefonu, se zdál být pro některé natolik přirozený, že si přítomnost internetu vůbec neuvědomují. Žáci vypovídali různě, shodovali se však na užívání aplikací, prostřednictvím nichž komunikují.

Na základě této informace bych jim dnes ukázala hudební videoklip, který se skládá výhradně z emotikomů: Oneohtrix Point Never - Boring Angel a pokusili bychom se o jeho interpretaci.

Reflexe této hodiny byla sepsána až delší dobu po její realizaci. Důvodem bylo okamžité uvědomění si, že průběh hodiny i artefakty v ní vzniklé se zcela vymykají tématu, který jsem si stanovila. Hranice mezi tématem post internetu a novými médii je sice značná, ale k jejímu překročení dojde snadno. Žákům dělalo velkou potíž vyrovnat se s tvorbou objektu a ono sdělení či funkce „filtru“ bylo odsunuto do pozadí. Vzniklo několik hodnotných výpovědí, které ovšem nemluví o problematice současného umění ve vnímání žáků, ale o internetu a mobilních telefonech. Vizuální kódy, které byly při takové práci používány, lze pak snadno nalézt v umění post internetu. Podobnost mezi východiskem v umění a žákovskými výstupy tedy jsou. Rozdílem je však motiv tvorby a obsah sdělení.



UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ



## KATEGORIE C (ZŠ) - VIRTUÁLNÍ SVĚT/BLOGERSTVÍ

### KOLEKTIVNÍ DÍLO

8. roční ZŠ (13 – 14 let)

**Námět:** kolektivní dílo jako ekvivalent virtuálního světa (bloggerství)

**Cíl:** Seznámit žáky s projevem současného umění ([princip appropriation](#)). Vnést principy virtuálního světa (bloggerství) do kolektivní výtvarné tvorby.

**Klíčová slova:** [appropriation](#), kolektivní dílo, kresba, absence autorství

**Výtvarný úkol:** kolektivní kresba zátiší

**Motivace:** Diskuse o sociálních sítích a blozích, o jejich zdrojích a funkcích.

**Vazba na výtvarné umění:** post internet art, „amatérská“ tvorba výtvarně zaměřených blogů, virtuální kurátorství; [ukázka díla kolektivu umělců \(autorů\), kteří vystupují pod jednotným jménem \(viz skupiny DIS, Six'n'five, aj.\)](#)

**Instrukce:** Kreslete zátiší, které je umístěno ve středu místnosti. Každých 5 minut se posunete o jedno místo doleva, aniž byste si s sebou vzali „svou“ kresbu.

Následujících 5 minut budete pracovat na jiné kresbě. Na konci hodiny budete autory všech zátiší a zároveň žádného.

**Obsah a zaměření reflektivního dialogu:** Jak se žáci cítili při absenci autorství? Jak se cítili, když jim „jejich“ výkres dodělal někdo jiný? Dokáží se vzdát svého autorství a vnímat appropriation jako autorskou hodnotu? Uvědomují si přebírání autorství na internetu i u svých aktivit?

#### RVP

**Očekávaný výstup:** osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření ([odlišné interpretace v kontextu prostředí, kde je dané dílo umístěno, kdo je jeho autorem](#))

**Dílčí výstupy:** Spolupracuje a respektuje cizí zásahy do díla. Uvědomuje si svůj pohyb na internetu a reflektuje ho. Uplatňuje základní principy kresby (zátiší).

**Průřezové téma:** mediální výchova

N: říkala si, že máš messenger, takže máš i facebook. A co tam dáváš? Dáváš tam třeba odkazy na hudbu? Nebo obrázky, fotky?

Žákyně 1: jo dávám.

N: No vidíš, a to jsem tím přesně myslela.

N: vnímáte to, co na internetu vytvoříte za vlastní dílo?

Žák 2: Ne, já na internetu nic netvořím, já tam hraju jenom hry.

N: A co hraješ? Hraješ strategický hry nebo něco buduješ?

Žák 2: No buduju takový města online a pak tam ...

N: No vidíš, takže něco buduješ. A není to teda nějaký tvoje dílo?

Žák 2: No vlastně asi trochu je no.

N: Když něco budujete, píšete, skládáte obrázky, je to vlastně vaše dílo.

Žákyně 4: co to tady je? Já to nechápu jak je to nakreslený.

Příloha 8, transkript hodiny (8. ZŠ)



UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE

### **Reflexe hodiny:**

Hodina začala bez vizuální motivace (na rozdíl od všech ostatních odučených hodin). Žáci byli usazeni do kruhu, v jehož středu bylo jedno zátiší. Motivace probíhala formou rozhovoru o volně putujících informacích na internetu, tudíž i o jejich snadnému použití jiným autorem. Žákům chvíli trvalo porozumět principu kolektivního díla v rámci pohybu na internetu. Necítili se příliš zodpovědní za materiál, se kterým na internetu pracují. Vysvětlit, že toto mohou vnímat jako svoje dílo, tedy něco co stvořili shromažďováním a sestavováním v celek, se chvílemi zdálo až manipulativní. Výsledkem byl ale přirozený rozhovor o tom, co vše může být součástí takového kolektivního díla.

Žáci měli po celou dobu velký problém se zasahováním do „jejich“ díla. Neuměli se oprostít od představy, že výtvarné dílo je vždy dílo jednoho člověka. Většina z nich považovala za své dílo to, u kterého začínali, doba strávená u jednotlivých děl nehrála přílišnou roli. Kooperace mezi žáky zpočátku fungovala jen výjimečně, přesto se snažili přispět svým dílem k vylepšení kresby. Problémem bylo i pravidelné střídání žáků, při kterém byli jednotliví „autoři“ vystavováni vždy práci jednoho „autora“, který předcházela. Docházelo tedy k tomu, že kresebně slabší žáci byli pravidelně vystavováni posměškům. Nepravidelné střídání by bylo velmi náročné na organizaci a navíc by se nezamezilo onomu vysmívání. Situaci by bylo možné předejít jasným stanovením určitých pravidel, které by takové jednání zakazovalo.

Během reflexe a průběžných rozhovorů žáci došli k porozumění tématu hodiny, tedy k porozumění kolektivního autorství v případě této kresby i ke kolektivnímu autorství některých blogů/účtů na internetu.

Otázky položené na začátku projektu: Jaká úskalí mohou vzniknout při použití současného (právě probíhajícího) umění ve výuce výtvarné výchovy? Jakou mají žáci (studenti) znalost a zkušenost s tímto uměním a zda jsou obsahy i formy současného uměleckého dění ve výuce aplikovatelné.



DIS, BY LIZZIE FITCH,  
OFFICE PLANTER + MOBILE TRASH CAN



DIS, BY JON RAFMAN, EMMA DAKIMAKURA



## REFLEXE CELÉHO PROJEKTU A VÝZKUMNÉ SONDY NA ZŠ:

Práce s tématy současného umění a post internetu byla na základní škole zcela odlišná od té na gymnáziu. Důvodů bylo hned několik. Zaprvé se zde výrazně projevil časový odstup, kdy se stačily prohloubit mé znalosti o tomto tématu a zároveň se pole post internetového umění podstatně rozšířilo. Pracovala jsem navíc s mladšími žáky, kteří docházeli na křesťanskou základní školu. Některá témata tedy nebylo vhodné vnášet do hodin. Proces hledání podkladů pro didaktickou transformaci byl proto mnohdy náročný. Zvláště pak u úkolu *Návrh divného předmětu jako sochy a prodejního artiklu*, kdy jsem pracovala se skupinou DIS. Ta používá (pro žáky druhého stupně křesťanské školy) nevhodné způsoby k prezentování svých děl. Není tím myšlena pouze nahota, ale spíš jakási vulgárnost v zobrazování genderových stereotypů a sexuality.

Kromě zobrazených příkladů (Lizzie Fitch), kde je tato spojitost evidentní, mohu uvést příklad produktu s názvem Emma Dakimakura od umělce Jona Rafmana. Emma Watson, která je „hrdinkou“ tohoto produktu, je zobrazena na dlouhých polštářích dakimakura. Jedná se o japonské dlouhé polštáře s potiskem sexuálního idolu, které mají často až pornografický charakter. Krásná herečka je tak postavena do kontextu, který lze jen těžko otevřít ve školní diskusi. Některé projevy byly pro změnu natolik progresivní, že by bylo porozumění žáků velmi omezeno. Často jsou také umělecká díla výrazně inspirována grafickým nebo produktovým designem, na která se s materiálovými a technologickými možnostmi školy ne snadno reaguje.

Ať už se tedy jednalo o jakýkoliv uvedený úkol, nejdůležitější byla úvodní vizuální motivace a diskuse, kterou následující činnost spíše ilustrovala.

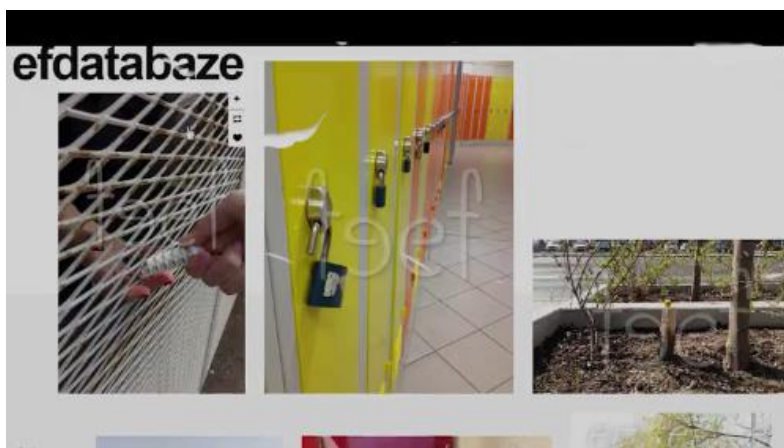
Dalším důvodem odlišnosti práce na základní škole a gymnáziu byl osobní odklon od práce s virtuálním prostorem a internetem, k hmotným projevům post internetového umění. To bylo pochopitelně podpořeno i možnostmi školy a jejími pravidly. Žáci zde mají striktně zakázáno nosit do hodiny mobilní telefony, se kterými jsme naopak na gymnáziu intenzivně pracovali. Příklon k fyzickým projevům, objektům, kolážím a dalším výtvarným technikám, byl tedy částečně důsledkem podmínek. Zároveň se v tom odrazil i můj posun ve vnímání tohoto proudu umění.



Kromě zmíněného úskalí nevhodných vizuálních materiálů se jako problém objevila tenká hranice mezi tématem nových médií a post internetovým uměním, na což upozorňuji tím, že jsem takovým úkolům vyhradila vlastní kategorii B (nová média).

Celkovým překvapením byla znalost (respektive jakási představa) současného umění. Většina hodin, kromě *Hromadné kresby*, začala rozhovorem o současném umění a diskusí nad některými díly, což se ukázalo jako velmi plodná část hodiny. Žáci se svodně vyjadřovali o vlastních zkušenostech a názorech na umění. Překvapivá byla i lehkost, se kterou přijímali mnohá kontroverzní díla. Přestože projevovali známky přirozeného porozumění současné vizuální kultuře, nemůžeme říct, že mají výraznou zkušenost s uměním, jakým je právě post internet.

Obsahy, které jsem se pokusila do hodin přinést prostřednictvím post internetového umění, byly těžko čitelné, paradoxně přes onen nános pracovních postupů, které byly na gymnáziu naopak zcela odsunuty do pozadí. Zároveň nebylo tak snadné konfrontovat žáky s živým uměním, tedy navštívit galerii nebo se setkat s umělcem, kvůli umístění školy. Tento proud současného umění zůstal tedy mnohým žákům obsahově uzavřen a získali jistou představu skrze formální znaky představovaných děl. Důležité jsou alespoň ty obsahy, které jsou zakotveny v průřezovém tématu mediální výchovy.



REAKCE NA EFDATABAZI #1



REAKCE NA EFDATABAZI #2



REAKCE NA EFDATABAZI #3

# ČÁST AUTORSKÁ

## Vize

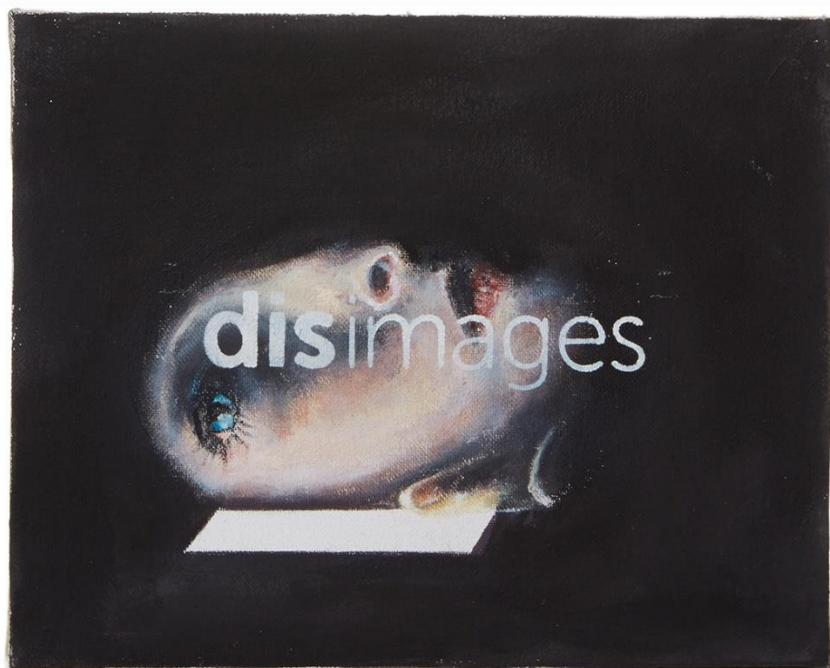
Důležitým aspektem této práce je propojení mezi všemi třemi částmi, tedy teoretickou, didaktickou a autorskou. Teoretická část je výrazně podpořena poznatky, které jsem získala prostřednictvím besed s umělci i realizací některých vyučovacích hodin. Stejně tak část didaktických transformací čerpá z badatelské činnosti v oblasti teorie. Toto propojení je podpořeno odkazy na jednotlivé části v samotném textu. Autorská výtvarná práce je pak inspirována (jak již bylo zmíněno) uměleckohistorickými poznatky, tvorbou žáků i besedami a zároveň se k nim neustále odkazuje.

Idea k autorské části vznikala postupně během realizace souvislé oborové praxe. První myšlenka přišla se vznikem didaktického projektu, tedy díky tvorbě studentů Gymnázia Na Zatlane na jaře roku 2015.<sup>65</sup> Se studenty prvního ročníku čtyřletého gymnázia jsme navštívili výstavu v Galerii Jelení, která nesla název HashtagNike. Autoři Filip Dvořák a Martin Kolarov (tou dobou studenti ateliéru Malby na pražské UMPRUM) se nechali unést jevem pronikání jazyka současného umění do populární kultury, které pozorovali. (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE G) Práce studentů, které později reagovaly na představený proud post internetového umění, si kladly za cíl být použity umělci pro svou vlastní realizaci a tím se zapojit do procesu tvorby současného umění. Získat důvěru a nadšení umělců pro spolupráci na projektu výtvarné výchovy nebylo snadné. Zdálo se, že *výtvarná výchova* má pro oslovené umělce trochu pejorativní podtext. Této nesnadné cestě však vděčím za impuls k vlastní tvorbě, neboť jsem se do projektu sama zapojila. Vedle umělce a laika jsem se angažovala jako poučený tvůrce.

Na základě obrazového materiálu, který studenti gymnázia nasbírali a následně označili vlastním digitálním vodoznakem, tak vznikla tři díla. Koláž z daných fotografií a video, které tematizuje ono scrollování množstvím vizuálního materiálu na internetu. Posledním dílem jsou právě mé dvě fotografie. Se studenty jsme se v hodině bavili o podstatě a funkci digitálního vodoznaku. Ten má materiál chránit před krádeží.

---

<sup>65</sup> Zde by bylo dobré upozornit, že téma mojí diplomové práce vyrostlo právě na základě první realizované praxe v letním semestru roku 2015.



DIS, BY ADELA RODRIGUEZ, DIS OIL PAINTING

Je to velmi zajímavé. Nikdy jsem nemyslela, že má fotografie/video může být součástí nějakého díla.

Příloha 3: dotazníky



ANTOINE CATALA, pro DIS MAGAZINE

Paradoxně se však objevilo nadšení pro tento znak doby a mnozí umělci používají vodoznak jako součást svého díla. Zároveň je dnešní technologie natolik rozvinutá, že odstranění takového vodoznaku z „ukradené“ fotografie není zas tak náročná procedura.

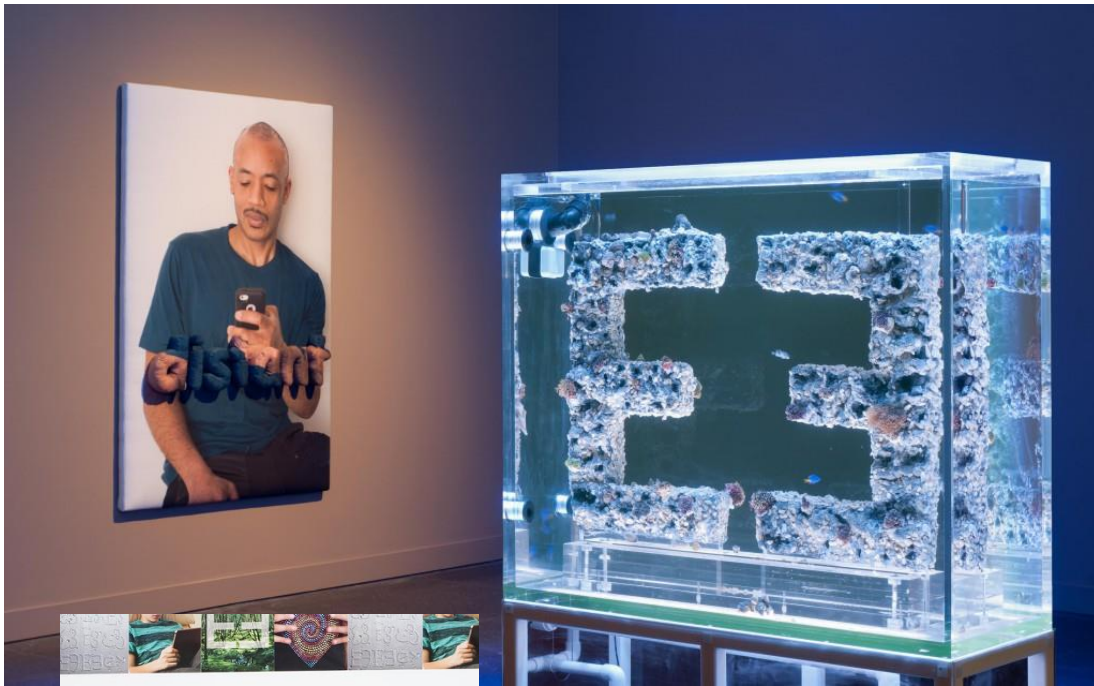
V mé práci je tedy použitý jeden z vodoznaků navržený studenty, který je ve fotografiích zakomponován tak, aby jeho odstranění nebylo tak snadné. Z digitálního vodoznaku tedy vznikl vodoznak „analogový“.

## Vyhledávání inspirace

V rámci vizuální motivace pro výše popsany výtvarný úkol (VIZ ČÁST DIDAKTICKÁ, KATEGORIE G) jsem studenty seznámila s tvorbou několika umělců, jenž záměrně pracují s digitálním vodoznakem nebo vytváří svůj vlastní, který může fungovat jako samostatné dílo. Vyhledávání a seznamování se s těmito zdroji bylo pro mě stejně a možná i více podnětné, než pro samotné studenty. To bylo způsobeno především tím, že pole post internetového umění zdaleka není přehledným prostorem, podpořeným teoretickými a uměleckohistorickými syntézami, které by vymezily jasný rámec k pohybu. Toto zdaleka neuzavřené téma, které se neustále rozšiřuje o své umělecké zástupce a dále se také rozpíná o výrazové prostředky a významy, je předmětem kontinuálního zkoumání. V něm mi pochopitelně neustále mnoho uniká, neboť není v mých schopnostech, abych vnímala aktuální dění a současně do hloubky prozkoumávala významy dění minulého. Proto každý den naleznu něco nového, inspirujícího, nesrozumitelného nebo dokonce pochybného.

Zde si uvědomuji výše nastíněnou závislost na teoreticích a uměleckých historících, kteří jsou vnímáni jako autority při označování co je a co není umění. Ve chvíli kdy vyhledávám nový inspirační zdroj ve vodách post internetového umění (jak jinak než na internetu), musím dojít k prameni (v tomto případě renomovanému tvůrci), který mě dále odkazuje k dalším umělcům. Tím ale postihnu jen síť mezi sebou uznávaných umělců. Mezi oky této sítě pak propadnou jedinci, kteří mě mohou dovést k dalšímu prameni. Pokud se tedy vydám vyhledat tento další pramen a svobodně listuji rezervoárem internetu, nalézám materiály, které jsou do jisté míry zavádějící nebo snadno přehlédnutelné.

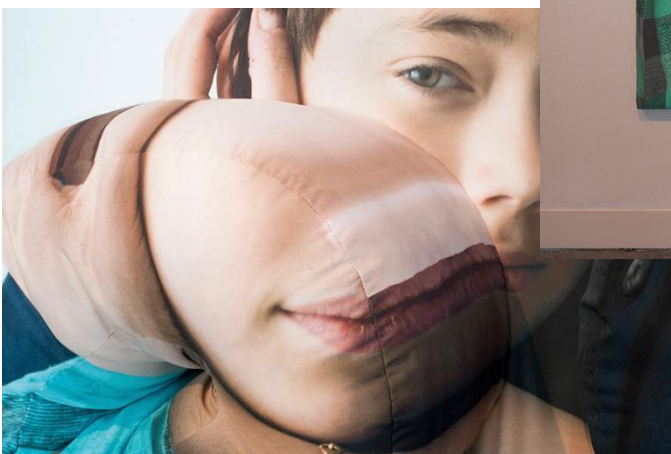




## ANTOINE CATALA DISTANT FEEL

Forum 74

[www.nowseethis.org](http://www.nowseethis.org)  
[www.distantfeel.com](http://www.distantfeel.com)  
[#distantfeel](https://twitter.com/distantfeel)



ANTOINE CATALA, DISTANT FEEL, 2015



Oko, které hledá určitou formu vizuálního jazyka, se dříve nebo později dostane k relevantním materiálům. Znamená to ale, že je nutná předchozí zkušenost, která dává pozorovateli jistý filtr. Dokud nenačerpáme onen systém znaků, potřebujeme ujištění nějaké autority. To nás přivádí ke staré známé otázce: Co je umění a kdo určuje, co bude za umění označeno?

## Inspirace

Jedním ze zdrojů inspirace byla výše zmíněná tvorba studentů z gymnázia, nejedná se však o nejpodstatnější zdroj pro mou tvorbu. Velmi výrazným pro mě byl francouzský umělec žijící v současné době v New Yorku, Antoine Catala. Jeho dílo *DISTANT FEEL*, které bylo vystaveno v Pittsburghu na počátku roku 2015, reaguje na současný fenomén jakéhosi mezilidského odloučení způsobeného srůstáním s digitálními médii. Výstava obsahovala čtyři formy uměleckých děl. Jednalo se o postery umístěné u vstupu do galerie, video, objekt a několik obrazů. Všechny části instalace pracovali s logem (v tomto případě můžeme říct s brandem) sestaveným z dvojice písmen E, které zde reprezentují ono slovo FEEL. S brandem pracuje nejčastěji jako s digitálním vodoznakem a umísťuje ho jak na plakáty a do videa (tedy ve formě opravdového digitálního vodoznaku), tak na obrazy, kde s ním pracuje jako s hmotným objektem. Písmena jsou zde zhotoveny z potištěné textilie a vystupují z obrazu tak, že se nám to z čelního pohledu zdá jako jistá forma digitálního vodoznaku, ale ve chvíli, kdy se na dílo podíváme z jiného úhlu, poznáme, že písmena z obrazu vystupují.

Posledním použitím vodoznaku je samotný objekt ve formě akvária, kde jsou písmena E obrostlá mořskými korály a sasankami. Sám umělec o tomto objektu mluví jako o symbolu proměněného v biologickou entitu, tedy bytost schopnou své vlastní komunikace.<sup>66</sup> Zároveň se prostřednictvím těchto děl vracíme k onomu návratu k objektu, kdy se ryze digitální prvek, jakým je digitální vodoznak a nakonec i určitý branding, vrací do podoby objektu, který je potenciálně možné si „osahat.“

Tyto kanály mezi virtuálním a fyzickým světem mě velmi zaujaly. Na základě dosavadních znalostí a objevů světa post internetového umění jsem se tedy rozhodla pro vypracování objektu přímo reagujícího na virtuální vizuální prvky.

---

<sup>66</sup> CATALA Antoine: Vimeo, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/120546572>



NÁVRAT OBJEKTU A NEKLID VĚCI, GALERIE KVALITÁŘ, 2015



DIS, BY STEWARD UOO + MARIE KARLBERG, PARASITE TEE



DIS, BY DIS, DISKEA BAG

Schopnost mého konečného díla zařadit se do okruhu tvorby umělců zabývajících se post internetovým uměním od počátku nebyla podmínkou. Důvodem je především mé přesvědčení, že aktivní pohybování se v prostoru internetu a studium tvorby těchto umělců mě samo navede k jakémusi eklektismu. Eklekticismus<sup>67</sup> nevnímám pejorativně ani jako znehodnocující faktor, nýbrž jako přirozenou lidskou vlastnost, která vytváří trendy a po nějaké době i způsobuje jejich zánik.

K důležitým zdrojům inspirace patří nepochybně pražská dvojité výstava *Návrat objektu a Neklid věcí*, která byla k vidění v galerii Kvalitář na konci roku 2015.<sup>68</sup> Jejím kurátorem byl Václav Janoščík, který též editoval knihu *Objekt* vzniklou v rámci tohoto projektu. Kniha je sborníkem příspěvků vztahujících se k objektu, a to jak ve smyslu teorie Objektově orientované ontologie, tak z pohledu současné populární kultury.

(KAP. INTERNET JAKO MÉDIUM) Tento projekt byl pro mě důležitým faktorem, který potvrdil mou domněnku o síle fyzického objektu v post internetovém umění. Ze stejného důvodu se má práce orientuje na tvorbu a prezentaci objektu, méně už na jeho funkci v digitálním prostoru (přesněji ve fotografii).

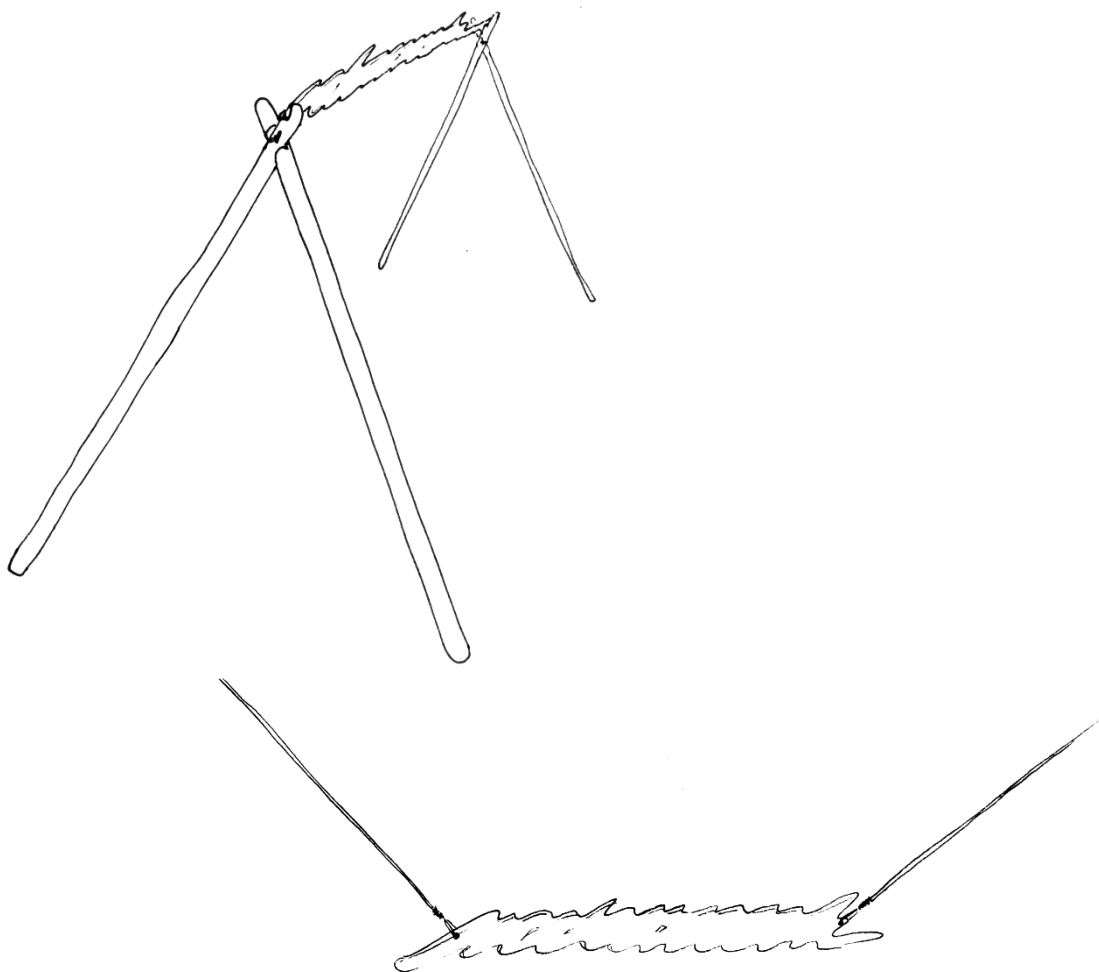
Z hlediska prezentace díla mě inspirovala nemálo zmiňovaná skupina DIS a tvorba Lizzie Fitch, která se skupinou spolupracovala. Díla pro e-shop skupiny DIS jsou prezentovány v provokativně běžném prostředí, jako je kancelář, ulice, kuchyň atd. Vždy je tu však zobrazeno něco divného a až s jakýmsi fetišismem jsou zde zaznamenány spolu s uměleckým dílem i produkty současné populární kultury, jako je elektronika firmy Apple, boty Nike nebo internetová televize Netflix. Prezentaci často doplňuje také komparz, který navozuje dojem, že tento předmět lze užívat v naprosto běžných situacích v domácnosti, v práci či na ulici. Zároveň je na těchto postavách něco divného, něco až vulgárního.

Mým záměrem pochopitelně nebylo slepě následovat tento trend a pokoušet se o prezentaci objektu v podobných situacích a prostředích, ale spíše vytvořit dojem použitelnosti objektu v běžných situacích, ačkoliv se jedná primárně o výstavní artefakt.

---

<sup>67</sup> Eklekticismus zde ve významu – (hanl.) nepůvodnost, tvůrčí sterilita

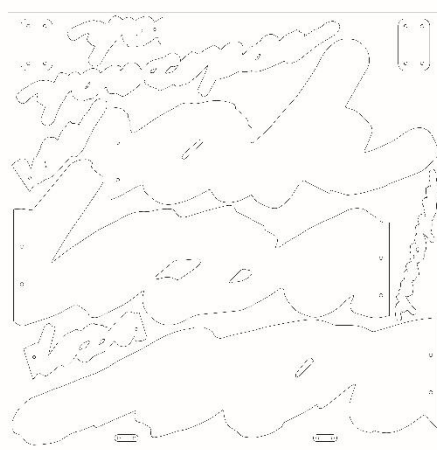
<sup>68</sup> Kvalitář [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.kvalitar.cz/g/pripravujeme-postinternet>



NÁVRHY STOJNÉ NOHY A ZÁVĚSNÉHO SYSTÉMU



NÁVRH VODOZNAKU



VODOZNAK – NÁVRH PRO LASEROVÁNÍ

## Forma a obsah díla

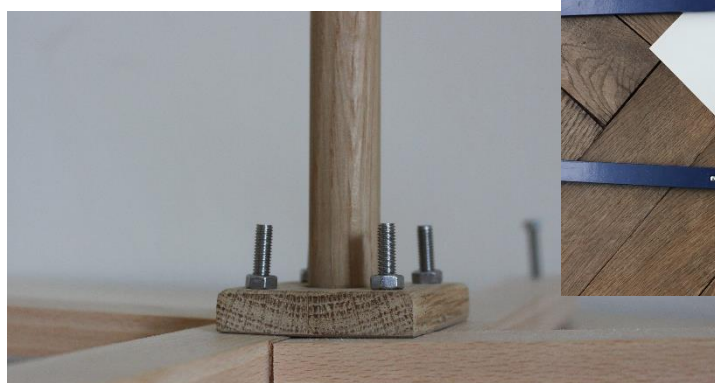
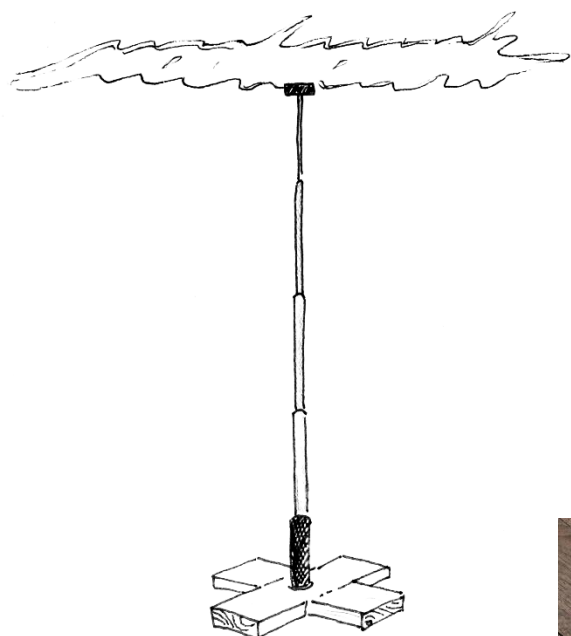
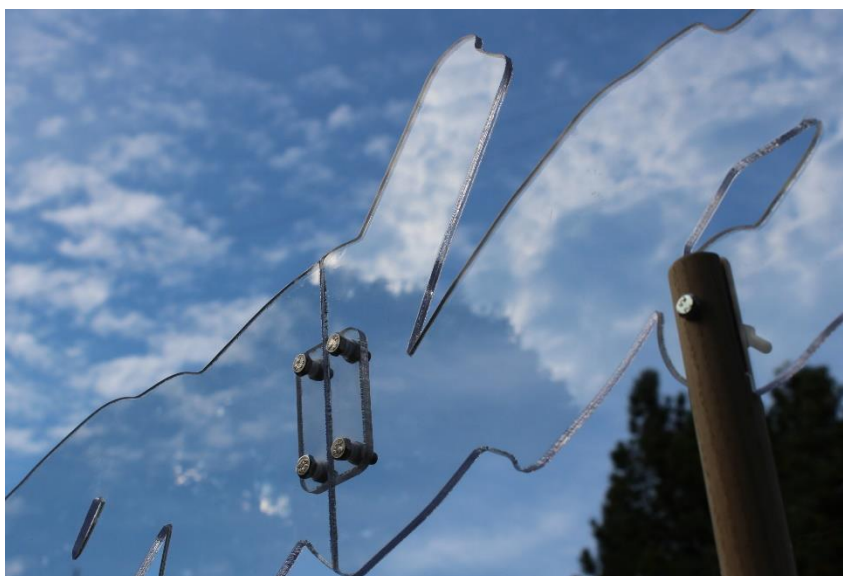
Objekt VODOZNAK tvoří jakési příslušenství k tvorbě fotografií určených k prezentaci na internetu. Je možné jej použít ve třech velikostech S, M a L. Variantu S (18 cm) a M (38 cm) lze použít jako závěsný objekt nebo šperk. Poslední a nejvýraznější je objekt L, který měří 131 cm na šířku a 128 cm na výšku se stojnou nohou. Pomocí těchto objektů/pomůcek bude do fotografie přímo „zabudován“ vodoznak a nebude tak potřeba jej dodávat digitálně a riskovat možnost jeho sekundárního odstranění.

Hlavním momentem objektu by měl tedy být samotný nápis. Jeho design odkazuje k potřebě fyzické zkušenosti s tvorbou, vychází tedy z tahu štětcem, který je charakteristický pro jeho nedokonalosti a nepřesné hrany. Tento dojem jsem se pokusila přenést i do umělého materiálu. Vznikl tedy tvar na pomezí ruční a průmyslové výroby. Toto balancování na hraně designu (tedy průmyslovosti) a uměním v tradičním slova smyslu, kde ruce a jejich schopnosti hrají hlavní roli, je odkazem k některým teoretickým poznatkům a principům post internetového umění. (KAP. POST INTERNET)

Stejně hraniční oblast zde tvoří funkce díla. Zvolený materiál (plexisklo) dovoluje propustnost obrazu, tudíž se na fotografii doopravdy chová jako vodoznak (transparent watermark). Zároveň jej ruší určité elementy, jako jsou šrouby ke spojování jednotlivých dílů a stojná noha. Celek pak dává dohromady objekt, tedy umělecké dílo, nikoliv jen příslušenství k záznamu obrazu. Důležitost objektu navazuje na onu fascinaci fyzickou zkušeností, o kterém se výše mnohokrát zmiňuji. (KAP. FORMÁLNÍ CHARAKTERISTIKA) Důraz je tedy kladen právě na tuto fyzickou stránku objektu, jehož funkce je až druhotná.

Kromě nápisu z plastu, který tvoří hlavní část, skládá se objekt z dubové nohy a podstavce, který je kombinovaný z dubového a bukového dřeva. „Zdoben“ je různými funkčními prvky. Těmi jsou nerezové šrouby o průměru 5mm, s šestihrannou hlavou a matkou, sloužící jednak jako spojovací element, jednak jako podpora stojné nohy, kterou lze díky nim přizpůsobit terénu. Objekt má tedy působit dojmem, že je možné ho instalovat téměř kdekoli, ať už se jedná o louku s vysokou trávou, vydlážděné náměstí nebo čisté galerijní prostory.





TECHNICKÉ DETAILS + NÁVRH STOJNÉ NOHY + DOKUMENTACE PRACOVNÍHO POSTUPU

Dalším technickým prvkem je nerezový závit, který slouží ke zvýšení stojanu ze 43 na 114 centimetrů. Vodoznak lze proto přizpůsobit podmínkám. Ve vysoké trávě poslouží vysoká varianta, na galerijní soklu postačí ta kratší. Opět je zde kladen důraz na dojem variabilnosti a funkčnosti, zároveň jsou technické prvky vyřešeny tak, aby byl celý objekt jednotný a čistý.

## **Proces tvorby**

Mé předchozí studium na střední škole s uměleckoprůmyslovým zaměřením mělo velký vliv na proces tvorby a výběr pracovních metod. Již v samotném návrhu jsem se orientovala na průmyslovější charakteristiku konečného díla (výrobku). Během tvorby jsem se pak mnohokrát vrátila k osvědčeným technologickým postupům, se kterými pracuji od střední školy.

Zásadním problémem, který determinoval výsledek tvorby, byl nedostatek kvalitního nářadí (i dílenského zázemí) a nevhodný výběr materiálu. Během realizace stojné nohy pro vodoznak jsem se nejčastěji setkávala s nepřesnostmi opracovaného dřeva a jeho s poškozením vlivem nešetrné manipulace. Při laserování nápisu pak nastal problém s materiálem, který nereagoval optimálně. Hotový nápis pak bylo potřeba vyvážit, tedy najít jeho těžiště, což podstatně změnilo původní koncepci. Zároveň jsem se změnami v návrzích počítala, proto jsem nenavrhovala konkrétní detaily mechanických ani dekorativních prvků, ale pracovala jsem spíše s celkovým tvarem a působením objektu.

Hotový objekt je značně očištěn od mnohých navrhovaných prvků.

## **Reflexe**

Tvorba autorské části mě doprovázela po celou dobu zpracovávání teorie i didaktické transformace. Představa o objektu, kterou jsem si nesla s sebou, podporovala mé výzkumy a zároveň se s nimi vyvíjela. Dalo by se tedy říct, že se jedná o pomyslnou stříbrnou nit, která se ovíjí od vzniku tématu práce, tedy od první souvislé praxe na gymnáziu, až k samotnému závěru.



VODOZNAK – POUŽITÍ V ROMANTICKÝCH ZÁBĚRECH



VODOZNAK - POUŽITÍ PŘI FOTOGRAFOVÁNÍ BĚŽNÝCH ČINNOSTÍ





VODOZNAK - POUŽITÍ PŘI FOTOGRAFOVÁNÍ PROPAGAČNÍCH MATERIÁLŮ



VODOZNAK - POUŽITÍ PŘI FOTOGRAFOVÁNÍ KRAJINY

Otázky položené na začátku projektu: Jaká úskalí mohou vzniknout při použití současného (právě probíhajícího) umění ve výuce výtvarné výchovy? Jakou mají žáci (studenti) znalost a zkušenost s tímto uměním a zda jsou obsahy i formy současného uměleckého dění ve výuce aplikovatelné.

# ZÁVĚR

Diplomová práce na téma současné umění ve škole, kde jsem se zaměřila na fenomén post internetového umění, vznikla na základě mého vlastního zájmu o aktuální umělecké dění. Ten se vyvinul až v posledních letech, a to právě díky poklesu konceptuálně zaměřených výtvarných děl a větší inklinaci k designovému charakteru umění. Design a také architektura jsem vždy řadila mezi nejzajímavější umělecká média, možná proto je mi post internetové umění tak blízké.

Na otázky, které jsem si stanovila na začátku práce, se mi podařilo částečně odpovědět, prostřednictvím pedagogické reflexe odučených hodin, dotazníků, besedy a výzkumné sondy. Zvláště na úsek věnující se určitým problémům a zkušenostem se současným uměním. Otázka o aplikovatelnosti obsahů a forem ve výuce byla zodpovězena částečně, a to z důvodu potřeby hlubšího výzkumu v této oblasti.

Mezi problémy se objevila například propast mezi zdánlivě blízkými generacemi. Představa, že žáci (v tomto případě studenti gymnázia) budou sdílet stejné nebo podobné zkušenosti, byla mylná. Stejně tak bylo náročné filtrovat vizuální materiál a umělecká východiska tak, aby byl výsledek vhodný vzhledem k věku a zkušenostem žáků.

Rychlost pohybu současného umění způsobila, že se mé závěrečné názory a poznatky podstatně liší od těch úvodních. Nepovažují to však za chybu, ale za důkaz problematiky zkoumání aktuálního uměleckého dění pedagogickým pracovníkem, tedy ne-zcela teoretikem umění ani ne-zcela umělcem.

Na konci projektu mohu bezpochyby říct, že velký problémem je právě nedostatečný odstup, který nedovoluje zcela objektivní pohled na problematiku. Porozumění proudu proto musí vyučující věnovat mnohem více času, než v případě, kdy do výuky transformuje obecně známá témata. Stejný důvod omezoval moje možnosti bádání, neboť jsem měla možnost čerpat jen z omezeného výběru literatury. Knihy, které se věnovaly příbuzným tématům, jako jsou nová média, nereflekovala ono aktuální dění, které se zakládá na rozdílných principech. Bohatým zdrojem se naopak staly online dokumenty, recenze výstav, katalogy a rozhovory s tvůrci či osobní setkání s umělci.



Problémy, které nastaly, pochopitelně nejsou důvodem proč současné (aktuální) umění do výuky nezařazovat. Naopak, žáci projevovali mnohem větší porozumění post internetovým projevům, než například abstraktnímu expresionismu, který vyžaduje ještě větší oproštění od kritéria řemeslného mistrovství v umění. Důležité je věnovat mnohem větší pozornost přípravě a teoretickému porozumění novému umění.

Celá práce pro mě byla velkým přínosem. Kromě nově nabytých vědomostí o současném umění a rozšířeném přehledu o autorech, jsem měla možnost nahlédnout do světa současných žáků základní školy a studentů gymnázia. Jejich zkušenosti s populární kulturou a vizuálním jazykem virtuálního světa, pro mě byly často překvapením a v určitých situacích i ponaučením. Během vedení besedy s umělci na gymnáziu bylo pro mě velkým přínosem i zjištění, že schopnost komunikace se studenty není samozřejmostí. Jak moc jsem se v této kompetenci posunula, bylo poznat vedle umělců, kterým chyběl základní oborový slovník, reflektující zkušenosti a znalosti studentů.

Bezpochyby by bylo možné uchopit téma jiným způsobem, například prostřednictvím klasických teorií Waltra Benjamina a Rolanda Bartha nebo se zaměřit na sociologickou stránku fenoménu. Vzhledem k novosti a neuzavřenosti post internetového umění jsem se však rozhodla věnovat se spíše uměleckohistorickému exkurzu. Pokusila jsem se ujasnit, co je to ten jev, který ve výuce používám. Výše zmíněné aspekty tedy zůstaly otevřené k dalšímu bádání a výzkumům.



# SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

## Literatura:

- BAUDELAIRE, Charles. *Úvahy o některých současnících*, Praha: Odeon, 1968
- BENJAMIN, Walter. *Das Passagen –Werk*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, ISBN: 3-518-11200-7
- BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově propaguje současný svět*, Praha: Tranzit, 2004 ISBN: 80-903452-0-4
- CEPÁKOVÁ, Kateřina. *Co je po internetu? K definicím pojmu „post-internet art“*, in: A2: kulturní čtrnáctideník, 2014, 24, s. 10, ISSN: 1803-6635
- ČÁP, Jan, MAREŠ, Jiří. *Psychologie pro učitele*, Praha: Portál, 2001, ISBN: 978-80-7367-273-7
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Tisíc plošin*, Praha: Herman a synové, 2010, ISBN: 978-80-87054-25-3
- DEBORD, Guy: *Společnost spektaklu*, Praha, 2007, ISBN: 978-80-903355-5-4
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ninfa moderna: esej o spadlé drapérii*, Praha: Agite/Fra, 2009, ISBN: 978-80-86603-80-3
- DULLAART, Constant. *Balkonismus*, in: JÁNOŠČÍK Václav (ed.): *Objekt*, Praha: Kvalitář s.r.o., 2015, 17-18, ISBN: 978-80-260-8639-0
- HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum, základní teorie a aplikace*, Praha: Portál, 2016<sup>4</sup> ISBN: 978-80-262-0982-9
- CHOCHOLOVÁ, Lucie, ŠKALOUDOVÁ, Barbora, ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, Lucie (eds.). *ICT a současné umění ve výuce, inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, Praha: Národní galerie, 2008, ISBN: 978-80-7035-378-3
- JAMESON, Frederic. *Signatures of visible*, New York, 1990
- JÁNOŠČÍK, Václav. *Traumatizované a maskované objekty*, in: JÁNOŠČÍK Václav (ed.): *Objekt*, Praha: Kvalitář s.r.o., 2015, 17-18, ISBN: 978-80-260-8639-0
- LEE, Yongwoo. *Ai Weiwei – pochopení celkové situace ze mě udělalo to, čím jsem*, in: *Flash Art, Czech & Slovak Edition*, Vol. VI, September 2013, s. 20 – 23, ISSN: 1336-9644
- LIFIČ, Michail Alexandrovič, REJNGARDTOVÁ, Lidia Jakolvena. *Krise modernismu*, Praha: Odeon, 1975
- MAGID, Václav. *Aura postinternetového umění, umělecká kritika masové kultury a zboží estetiky*, in: A2: kulturní čtrnáctideník, 2014, 24, s. 11 ISSN: 1803-6635





MAGID, Václav. *Ozvěny špatného smíchu. Postinternetové umění a kulturní průmysl*, in: Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, s. 66 – 96, ISSN: 1802-8918

MCLUHAN, Marshal. *Jak rozumět médiím, extenze člověka*, Praha: Mladá fronta, 2011, ISBN: 978-80-204-2409-9

MIRZOEFF, Nicholas. *Úvod do vizuální kultury*, Praha: Academia, 2012, ISBN: 978-80-200-1984-4

PAULÍČEK, Michal. *Nikdo se neodváží říci, že je to nudné. Sociologie vysokého a nízkého umění*, Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2012, ISBN 978-80-7419-018-6

READ, Herbert. *Výchova uměním*, Praha: Odeon, 1967

VANČÁT, J. *Tvorba vizuálního zobrazení, gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*, Praha: Karolinum, 2000, ISBN: 80-7184-975-8

VIKANT, Artie. *Objekt obrazu po internetu*, in: Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny, 17/2014, s. 99 – 119, ISSN: 1802-8918

## Internetové zdroje:

ARCHEY, K., PECKAM, R. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA* (catalogue of the exhibition), [online]. Beijing, 2014 [29. 6. 2015], dostupné z <http://post-inter.net/>

Berlin Biennale [online]. Berlin Biennale, KW Institute for Contemporary Art. [10. 6. 2016] dostupné z <http://blog.berlinbiennale.de/en/8th-berlin-biennale>

CATALA Antoine: Vimeo, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/120546572>

Conceptual Fine Arts [online]. Fabrizio Moretti. [29. 6. 2016] dostupné z <http://www.conceptualfinearts.com/cfa/2016/06/07/berlin-biennale-2016-last-goodbye-to-the-prematurely-dead-post-internet-label/>

Facebook, [online]. [30.6. 2016]. dostupné z <https://www.facebook.com/MuseumOfInternet/>

Galerie Jelení [online]. Centrum pro současné umění Praha. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.galeriejeleni.cz/vystavy/2015/martin-kolarov-filip-dvorak-hashtagnike/>

Georges Mathieu: úvodní část videa (0:00 – 0:52), in: YouTube [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=Dsn5BnsK1cE>

HENROT Camille, Vimeo, [online]. [30.6. 2016]. dostupné z <https://vimeo.com/86174818>

HOLEN, Y. „It's not critical in a sense of like mass production (...) I totally embrace it“, in: Vimeo, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/44521308>



K-HOLE. [online], No5 [29. 6. 2016], dostupné z: <http://khole.net/about/>, (nepag.)

LARIOS Pablo, in: Vimeo, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <https://vimeo.com/44521308>

LARIOS Pablo, Pure products go crazy, in: Frieze, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://frieze-magazin.de/archiv/features/warenwahn/?lang=en>

MANOVICH, L. *Understanding hybrid media* (2007), in: Manovich [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/page:3>

MANOVICH, Lev. *The practise of everyday (media) life* (2008), [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://manovich.net/index.php/projects/tag:Article/page:3>

NOVOTNÝ Michal. *Bikiny: Jiří Kovanda patří všem*, in: Artalk [online]. Artalk z. s. 2014 [29. 6. 2015], dostupné z <http://artalk.cz/2014/06/04/bikiny-jiri-kovanda-patri-vsem/>

OLSON, M. *Postinternet: Art after the internet*, in: *Foam: international photography magazine* [online], #29, What's next, Winter 2011/2012 s. 59 – 63 [29. 6. 2016], dostupné z: <https://issuu.com/foam-magazine/docs/all>

PRENSKY, Marc: Digital Natives, Digital Immigranst, in.: On the Horizont, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001 [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Rámcový vzdělávací plán pro základní vzdělávání [online]. Praha: MŠMT, 2013. [30.6.2016] dostupné z <[http://www.nuv.cz/file/433\\_1\\_1/](http://www.nuv.cz/file/433_1_1/)>.

Six'n'five, [online]. [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.sixnfive.com/about/>

SOOKE, Alastair. Is this the firts Instagram masterpiece?, in: The Telegraph [online]. 2016 [30. 6. 2016], dostupné z <http://www.telegraph.co.uk/photography/what-to-see/is-this-the-first-instagram-masterpiece/>



## SEZNAM PŘÍLOH

**Příloha 1, přepis besedy s umělcem (David K.)**

**Příloha 2, přepis besedy s umělcem (Martin K.)**

**Příloha 3 dotazníky**

**Příloha 4 dokumentace hodin VV (fotodokumentace)**

**Příloha 5, transkript hodiny (7. ZŠ) + kódování**

**Příloha 6, transkript hodiny (5. ZŠ)**

**Příloha 7, transkript hodiny (7. II/ZŠ)**

**Příloha 8, transkript hodiny (8. ZŠ)**

**Příloha 9, informované souhlasy**

## SEZNAM OBRÁZKŮ

ARTIE VIERKANT, IMAGE OBJECTS, 2011, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://artievierkant.com/imageobjects2011.php>

MUZEUM OF INTERNET – FACEBOOK, [9. 7. 2016] dostupné z

<https://www.facebook.com/MuseumOfInternet/photos/a.183183591827452.61242.183072475171897/893920837420387/?type=3&theater>

TIMUR SI QUIN, A REFLECTED LANDSCAPE, 2016, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://www.conceptualfinearts.com/cfa/2016/06/07/berlin-biennale-2016-last-goodbye-to-the-prematurely-dead-post-internet-label/>

YNGVE HOLEN, WINDOW SEAT 10-22F, 2016, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://www.conceptualfinearts.com/cfa/2016/06/07/berlin-biennale-2016-last-goodbye-to-the-prematurely-dead-post-internet-label/>

KATJA NOVITSKOVA, PATTERN OF ACTIVATION, 2014, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://katjanovi.net/patternofactivation.html>

RAFAËL ROZENDHAAL, UNKNOWLANDSCAPE, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.newrafael.com/>

JOSHUA CITARELLA, COMPRESSION ARTIFACTS, 2013, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://joshuacitarella.com/artifacts.html>

RAFAËL ROZENDAAL, EVERYTHING DIES, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.newrafael.com/>

KATJA NOVITSKOVA, THE HUNT, 2013, [9. 7. 2016] dostupné z <http://katjanovi.net/>



KATJA NOVISTKOVA, POST INTERNET SURVIVAL GUIDE, 2010, [9. 7. 2016] dostupné z <http://katjanovi.net/>

CAMILLE HENROT, GROSSE FATIGUE, VIDEO, 2013, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.camillehenrot.fr/en/work/68/grosse-fatigue>

CAMILLE HENROT, GROSSE FATIGUE, VIDEO, 2013, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.camillehenrot.fr/en/work/68/grosse-fatigue>

MARTIN KOLAROV, REAKCE NA PRÁCE STUDENTŮ GYMNÁZIA, VIDEO, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://efdatabaze.tumblr.com/post/133418769271/no-1>

CAMILLE HENROT, THE PALE FOX, 2014, [9. 7. 2016] dostupné z <http://southasastateofmind.com/south-likes-camille-henrot-at-chisenhale-gallery-london/>

HONZA ZAMOJSKI, EGGED, [9. 7. 2016] dostupné z [http://assets.itsnicethat.com/system/files/092015/55e712b37fa44cbb23000785/images\\_slice\\_large/HonzaZamojski-port-sbs2-itsnicethat.jpg?1441206996](http://assets.itsnicethat.com/system/files/092015/55e712b37fa44cbb23000785/images_slice_large/HonzaZamojski-port-sbs2-itsnicethat.jpg?1441206996)

DAVID KRŇANSKÝ, MARTIN LUKÁČ, ŠTĚPÁN MARKO, MARTIN NYTRA, JULIUS REICHEL, B. H. G., 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://davidkrnansky.tumblr.com/>

SIX'N'FIVE, SOMA FOR CATALOGUE, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.sixnfive.com/#/soma/>

DOM SEBASTIAN, DESKTOP TEE, [9. 7. 2016] dostupné z <http://portfolio.domsebastian.com/3D>

DOM SEBASTIAN, DESKTOP TEE, [9. 7. 2016] dostupné z <http://store.domsebastian.com/product/3d-marble-desktop-tee>

TIMUR SI-QUIN, AXE EFFEXT, 2011-2013, [9. 7. 2016] dostupné z <http://timursiqin.com/axe-effect/>

CHRISTOPHER CHIAPPA, SPEED STICK 2006-2008, [9. 7. 2016] dostupné z <https://frieze.com/article/pure-products-go-crazy>

MOSCHINO, [9. 7. 2016] dostupné z <https://www.moschino.com/us/moschino/women/dresses>

DIS, ART SCHOOL TRACKSUIT, [9. 7. 2016] dostupné z <http://disown.dismagazine.com/products/art-school-tracksuit>

K-HOLE #5 - A REPORT ON DOUBT, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://khole.net/>

K-HOLE #5 - A REPORT ON DOUBT, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://khole.net/>

K-HOLE #5 - A REPORT ON DOUBT, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://khole.net/>

FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://filipdvorak.tumblr.com/>

CONSTANT DULLAART, (BALKONISMUS), 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.kvalitar.cz/g/pripravujeme-postinternet>





FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://filipdvorak.tumblr.com/>

FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://filipdvorak.tumblr.com/>

FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://filipdvorak.tumblr.com/>

FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://filipdvorak.tumblr.com/>

FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://filipdvorak.tumblr.com/>

FILIP DVOŘÁK, MARTIN KOLAROV, HASHTAGNIKE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://filipdvorak.tumblr.com/>

EFDATABASE, PŘEHLED UMĚLCŮ URČENÝCH K DOMÁCÍMU STUDIU, [9. 7. 2016] dostupné z <http://efdatabaze.tumblr.com/post/133418769271/no-1>

GETTY IMAGES, PŘÍKLAD „DIVNÉ“ FOTOGRAFIE, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.gettyimages.com/license/450952075>

JOE HAMILTON, UNTITLED (GREEN), 2014, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.joehamilton.info/>

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

THOMAS HISCHHORN, ALL THE WORLDS FUTURE, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.contemporaryartdaily.com/2015/05/venice-thomas-hirschhorn-at-the-central-pavilion/p1060121/>

KARLA BLACK, *NOTHING IS A MUST*, 2009, [9. 7. 2016] dostupné z [http://www.saatchigallery.com/artists/karla\\_black.htm?section\\_name=new\\_britannia](http://www.saatchigallery.com/artists/karla_black.htm?section_name=new_britannia)

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky



UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÝCH PRACÍ, VÍCE NA: EFDATABASE.TUMBLR.COM, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÉ PRÁCE, „PŘISTÁNÍ NA MĚSÍCI“, archiv autorky

UKÁZKA STUDENTSKÉ PRÁCE, PŘÍKLAD NEVHODNĚ POUTÉHO MATERIÁLU, archiv autorky

*ANISH KAPOOR, SHOOTING INTO THE CORNER, 2008-2009, [9. 7. 2016] dostupné z*  
<http://anishkapoor.com/139/shooting-into-the-corner>

UKÁZKA STUDENTSKÉ PRÁCE, archiv autorky

*KARLA BLACK, EXPRESSIONS ARE HURTING, 2008, [9. 7. 2016] dostupné z*  
[http://www.saatchigallery.com/artists/karla\\_black.htm?section\\_name=new\\_britannia](http://www.saatchigallery.com/artists/karla_black.htm?section_name=new_britannia)

UKÁZKA STUDENTSKÉ PRÁCE, archiv autorky

*AMALIA ULMAN, INSTAGRAM, [9. 7. 2016] dostupné z* <https://www.instagram.com/amaliaulman/>

*AMALIA ULMAN, INSTAGRAM, [9. 7. 2016] dostupné z* <https://www.instagram.com/amaliaulman/>

*AMALIA ULMAN, INSTAGRAM, [9. 7. 2016] dostupné z* <https://www.instagram.com/amaliaulman/>

UKÁZKA STUDENTSKÉ PRÁCE, DON'T WASTE YOUR TIME, archiv autorky

*SIX'N'FIVE, SOMA FOR CATALOGUE, [9. 7. 2016] dostupné z* <http://www.sixnfive.com/#/soma/>

NKIRUKA OPARAH, [9. 7. 2016] dostupné z

*NKIRUKA OPARAH, [9. 7. 2016] dostupné z* <http://www.gupmagazine.com/portfolios/nkiruka-oparah/nkiruka-oparah>

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, PŘÍKLAD ODMÍTNUTÍ REALIZACE 3. KROKU, archiv autorky

*DIS, SHOES IN SHOES, [9. 7. 2016] dostupné z*  
<http://disown.dismagazine.com/collections/dis/products/shoes-in-shoes>

*DIS, BY MAJA CULE, INTERN, [9. 7. 2016] dostupné z* <http://disown.dismagazine.com/products/intern>

*MARK HOROWITZ, OVERBOARD, 2014, [9. 7. 2016] dostupné z* <https://www.marchorowitz.net/>

*DIS, BY LIZZIE FITCH, MOBILE TRASH CAN, [9. 7. 2016] dostupné z*  
<http://disown.dismagazine.com/collections/frontpage/products/mobile-trash-can>

UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, 7. ZŠ, archiv autorky



UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, 9. ZŠ, archiv autorky

UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, 9. ZŠ, archiv autorky

JONAS LUND, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://jonaslund.biz/works/jonas-lunds-contemporary-gallery/>

*JONAS LUND, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://jonaslund.biz/works/jonas-lunds-contemporary-gallery/>*

*JONAS LUND, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://jonaslund.biz/works/jonas-lunds-contemporary-gallery/>*

*JONAS LUND, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://jonaslund.biz/works/jonas-lunds-contemporary-gallery/>*

CAMILLE HENROT, THE PALE FOX, 2014-2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.camillehenrot.fr/en/work/74/the-pale-fox>

HELEN MARTEN, GUILD OF PHARMACISTS, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://helenmarten.weebly.com/work.html>

DOM SEBASTIAN, SCENT/ FRUIT COLLECTION, [9. 7. 2016] dostupné z <http://portfolio.domsebastian.com/Scent-Fruit-collection>

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

RICHARD LOSKOT, EX POZICE, 2014, [9. 7. 2016] dostupné z [https://sites.google.com/site/richardloskot/ex-pozice\\_en](https://sites.google.com/site/richardloskot/ex-pozice_en)

GETTY IMAGES, GREEN SCREEN, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.gettyimages.com/photos/green-screen-man?excludenudity=true&family=creative&page=1&phrase=green%20screen%20man&sort=best#license>

UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, PRÁCE VE DVOJICÍCH, archiv autorky

UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, PRÁCE VE DVOJICÍCH, archiv autorky

ARAM BARTHOLL, PAPER GLASSES SERIES, 2009 - 2012 , [9. 7. 2016] dostupné z <http://datenform.de/fps.html>



ARAM BARTHOLL, PAPER GLASSES SERIES, 2009 - 2012 , [9. 7. 2016] dostupné z

<http://datenform.de/glasses-series.html>

UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, PALÍČKA NA MOBIL + Klapka na oči (K POČÍTAČI), archiv autorky

UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, PALÍČKA NA MOBIL + Klapka na oči (K POČÍTAČI), archiv autorky

C. D. FRIEDRICH + DREAMBEAM,

WANDERER ABOVE A SEA OF BLOGS, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://yrbff.tumblr.com/post/116515324875/wanderer-above-a-sea-of-blogs-by-caspar-david>

UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKA ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKY ŽÁKOVSKÝCH PRACÍ, archiv autorky

UKÁZKA ŽÁKOVSKÉ PRÁCE, archiv autorky

DIS, BY LIZZIE FITCH, MOBILE TRASH CAN, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://disown.dismagazine.com/collections/frontpage/products/mobile-trash-can>

DIS, BY LIZZIE FITCH, *OFFICE PLANTER*, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://disown.dismagazine.com/products/office-planter>

DIS, BY JON RAFMAN, EMMA DAKIMAKURA, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://disown.dismagazine.com/products/emma-dakimakura>

REAKCE NA EFDATABAZI #1, archiv autorky

REAKCE NA EFDATABAZI #2, archiv autorky

REAKCE NA EFDATABAZI #3, archiv autorky

REAKCE NA EFDATABAZI #3, archiv autorky

DIS, BY ADELA RODRIGUEZ, DIS OIL PAINTING, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://disown.dismagazine.com/products/dis-oil-painting-7>

ANTOIN CATALA, pro DIS MAGAZINE, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://dismagazine.com/discussion/75305/distant-feel-antoine-catala/>

ANTOIN CATALA, pro DIS MAGAZINE, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://dismagazine.com/discussion/75305/distant-feel-antoine-catala/>

ANTOIN CATALA, DISTANT FEEL, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://press.cmoa.org/2015/02/16/distant-feel/install-1/>





ANTOIN CATALA, DISTANT FEEL, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z

[http://www.brettyasko.com/category/posters/35-distant\\_feel/](http://www.brettyasko.com/category/posters/35-distant_feel/)

ANTOIN CATALA, DISTANT FEEL, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.artnau.com/2015/05/antoine-catala/>

ANTOIN CATALA, DISTANT FEEL, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z <http://www.artnau.com/2015/05/antoine-catala/>

NÁVRAT OBJEKTU A NEKLID VĚCI, GALERIE KVALITÁŘ, 2015, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://www.kvalitar.cz/g/pripravujeme-postinternet>

DIS, BY STEWARD UOO + MARIE KARLBERG, PARASITE TEE, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://disown.dismagazine.com/collections/DISawareness-tees>

DIS, BY DIS, DISKEA BAG, [9. 7. 2016] dostupné z

<http://disown.dismagazine.com/collections/dis/products/disown-ikea-bag>

NÁVRHY STOJNÉ NOHY, archiv autorky

NÁVRH ZÁVĚSNÉHO SYSTÉMU, archiv autorky

NÁVRH VODOZNAKU, archiv autorky

TECHNICKÉ DETAILY, archiv autorky

TECHNICKÉ DETAILY, archiv autorky

NÁVRH STOJNÉ NOHY, archiv autorky

DOKUMENTACE PRACOVNÍHO POSTUPU, archiv autorky

VODOZNAK – POUŽITÍ V ROMANTICKÝCH ZÁBĚRECH, archiv autorky

VODOZNAK - POUŽITÍ PŘI FOTOGRAFOVÁNÍ BĚŽNÝCH ČINNOSTÍ, archiv autorky

VODOZNAK - POUŽITÍ PŘI FOTOGRAFOVÁNÍ PROPAGAČNÍCH MATERIÁLŮ, archiv autorky

VODOZNAK - POUŽITÍ PŘI FOTOGRAFOVÁNÍ KRAJINY, archiv autorky